QUINDICINALE DI VIDEOGIOCHI 30 APRILE 1994 ANNO VII N.8 L. 3500

videogame & COMPUTER WORLD



AMIGA:
BENEFACTOR
CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA

MS-DOS:
CARRIERS AT WAR II
STARLORD
PRIVATEER: RIGHTEOUS FIRE

La soluzione di:
KRONOLOG: THE NAXI PARADOX

SOMMARIO


In copertina: Dragonsphere da Microprose


In quarta di copertina: Darkmere da Core Design

ANTEPRIME IN DIRETTA

BENEFACTOR

è un nuovo game della PSYGNOSIS, non è il solito arcade, ma una via di mezzo fra FLASHBACK e MISSION IMPOSSIBILE.

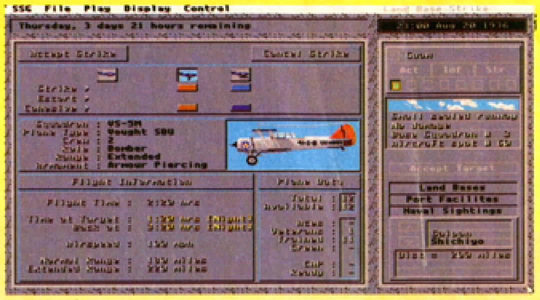


CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA

è una nuova simulazione di calcio dedicata al campionato italiano.

CARRIERS AT WAR II II

è una simulazione di combattimenti aereonavali, avvenuti in passato nel Pacifico fra Americani e Giapponesi.



STARLORD

è una nuova simulazione di conquista spaziale della MICROPROSE, una specie di prosieguo di MASTER OF ORION.



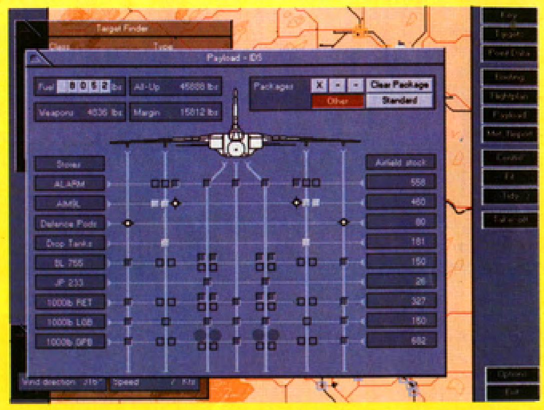
F-14 TOMCAT

è l'ultimo nato di casa MICROPROSE in fatto di simulatori di volo, questa volta decollate da una portaerei a bordo di un F-14.



OPERATION DESERT STORM

è una nuova espansione per TORNADO della DIGITL INTEGRATION, che vi permette di combattere nei cieli del Medio Oriente, nel periodo della Guerra del Golfo.



SOMMARIO

ELENCO ARRETRATI

LE PAGINE DEI LETTORI

PROVATI PER VOI:

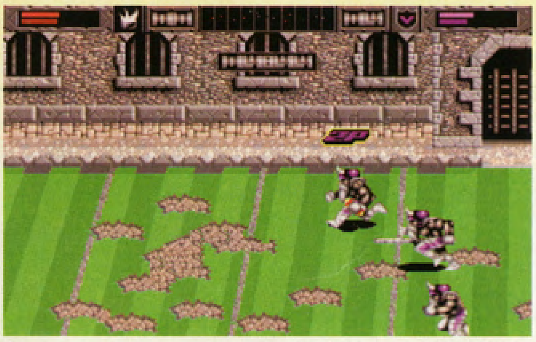
Publisher 2.0
The Programmer CD (Cd rom)
Power Utilities (Cd rom)
Windows 3.11 for workgroup

L'EDITORIALE:

Controcorrente
di Corrado Capretti
Speciale BBS
a cura della BBS S. Donato

BRUTAL SPORTS SERIES: FOOTBALL

dopo gli indimenticati Speedball, Speedball II o Skateball ecco un altro violentissimo arcade sportivo direttamente dalla Millenium. Si tratta di Brutal Sports Football che però fa rimpiangere i titoli sopracitati.



NOMAD

Dopo qualche mese di attesa dall'annuncio, la Gametek rilascia Nomad, un nuovo game spaziale che però non si presenta come un autentico capolavoro.



CARLOS

Dalla Microids un nuovo divertente arcade. Alta giocabilità e divertimento sono assicurati con Carlos, il simpatico protagonista alle prese con animali e trabocchetti vari.

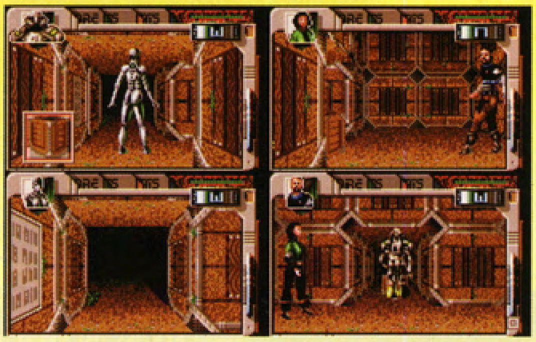


STRIP POKER LIVE!

Anche i programmatori italiani si stanno dando da fare. Dopo le ottime uscite della Dynabite ecco che la Porky Production rilascia un nuovo Strip Poker. Diverse opzioni lo rendono uno dei più interessanti attualmente in commercio.

HIRED GUNS

Dopo diverso tempo dall'uscita per Amiga, la Psygnosis ripropone Hired Guns anche per PC. Se vi aspettava qualche miglioria resterete fortemente delusi.



PRIVATEER: RIGHTEOUS FIRE

è il nuovo disco missioni confezionato dai programmatori della ORIGIN per PRIVATEER, da non perdere assolutamente.



ALL AMERICAN COLLEGE FOOTBALL

Un'ennesima simulazione sportiva di football americano dalla Microsport e questa è la volta del football universitario. All American College Football è però decisamente inferiore a tutti le simulazioni di football americano uscite finora.

LA PAGINA DELL'AVVENTURA:

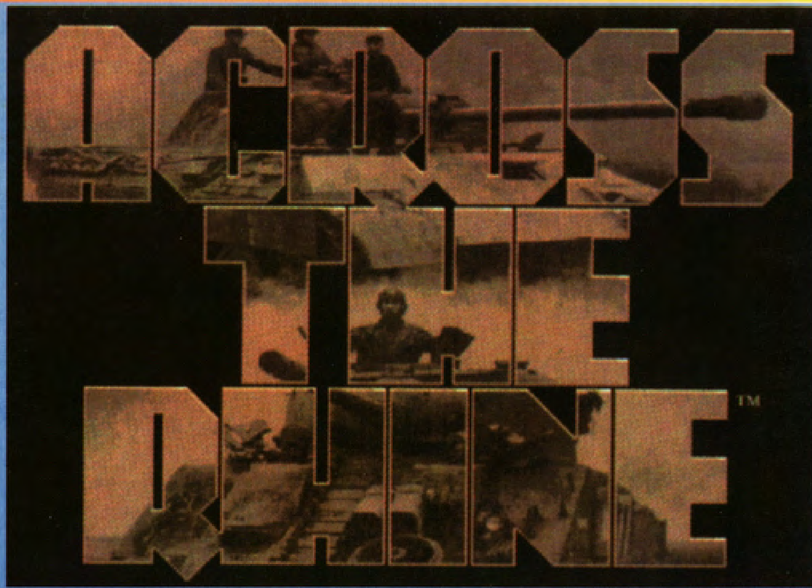
Kronolog: the nazi paradox

Come accade ormai di consueto, il periodo che va da marzo a giugno coincide con una minore commercializzazione di software. Ne consegue un diminuzione di materiale recensibile. Cosa che sicuramente avrete già notato da tempo su tutte le riviste del settore. Ancora un volta ci siamo sforzati di superare la concorrenza con la soluzione di un'avventura di Kronolog a cura di Corrado Capretti. Purtroppo ancora una volta siamo stati costretti a dedicare un spazio molto contenuto ai programmi per l'Amiga. Non per nostra scelta ma per la mancanza contingente di materiale. Tra i programmi recensiti su questo numero spiccano due novità della Microprose: F14 Tomcat e Starlord. Non dimentichiamoci poi della nuova versione di Carriers at War della SSG. Abbiamo provato inoltre Nomad della Gametek che presto verrà commercializzato in Italia su Cd-rom ad un prezzo molto contenuto. Che dirvi di più: vi basterà leggere il contenuto delle pagine seguenti per essere informati su tutte le ultimissime novità.

Un saluto alla prossima!!

Direttore editoriale:
Luigi Schirinzi
In redazione:
Mauro Pagani, Mirko Cavalloni, Ivan Notaristefano, Corrado Capretti, Giuliano Cimarra, Laura Frignani
Collaboratori:
Paolo Magnaghi, Enrico Abis, Pino Vennari
Fotografia e impaginazione:
Esserrelle
Redazione e uffici:
Videowrite / Computer World & Videogame Via G. di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. 02/9311397 Fax tel. 02/93502770
Direzione:
V.le Espinasse 6 20156 Milano
Tipografia:
Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI)
Direttore responsabile: Giuseppe Biselli - Iscrizione al tribunale di Milano N° 185 del 21.03.92 - Prezzo di copertina: L.3.500 - Numero arretrato: L.7.000 - Distribuzione per l'Italia: DI.NA.STA. - RHO (Milano) Sped. in abb. postale gr.3/70 Pubblicità inf. al 70% - Stampa Pellicole: NEW GRAPHIC Arese - Elaborazione Prepress effettuata con QUADRISCAN by PIAZZAXILO (BO)







ACROSS THE RHINE

Dalla MICROPROSE una nuova simulazione di un tank. Dopo M1 TANK PLATOON ecco questo nuovo ACROSS THE RHINE. Il game vi permetterà di comandare i più famosi carri armati della Seconda Guerra Mondiale, sia tedeschi sia alleati. Potrete controllare un singolo mezzo o una intera compagnia, con la quale portare a termine lunghe missioni. Il programma dovrebbe presentare delle soluzioni grafiche mozzafiato, nulla in comune con il vecchio M1 TANK PLATOON. Per fa girare questa simulazione occorrerà un computer molto veloce, con una buona scheda grafica VGA, dalle caratteristiche paragonabili a quelle del PC. Per il momento la MICROPROSE ha annunciato la sola versione per MS-DOS, non sappiamo se verrà commercializzata anche quella per Amiga, ma nutriamo parecchi dubbi in materia.



MYST

Dopo la versione per Macintosh, presto anche i possessori di un sistema MS-DOS potranno misurarsi con questa fantastica avventura della BRODERBUND: MYST. Il programma è su CD-ROM e contiene oltre 2500 immagini fotorealistiche. Le animazioni girano con il Quick Time e sono stupefacenti. Una volta giunti su quest'isola dovrete esplorare 5 differenti mondi, ognuno dei quali con delle caratteristiche particolari. MYST è stato uno dei giochi migliori del 1993 e si fregia di parecchi riconoscimenti, conferitegli da associazioni specializzate del settore, sia inglesi sia statunitensi. Per girare richiede un computer molto veloce e un CD-ROM nello standard MPC, meglio se a doppia velocità.



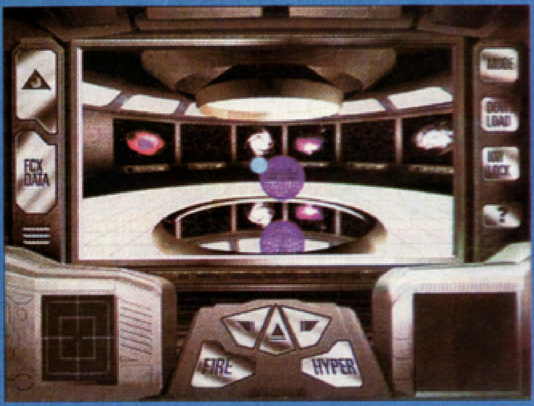
C.I.T.Y. 2000

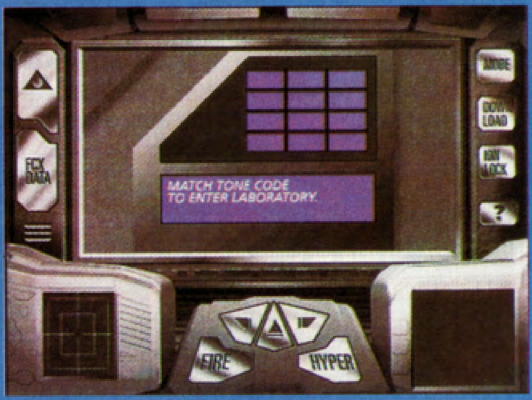
Ecco un'altra avventura su CD-ROM, questa volta ambientata nel presente, a Londra. In C.I.T.Y. 2000 potrete esplorare le vie e le piazze più belle della città, quelle che sono il simbolo della capitale inglese. Da Piccadilly a King's Cross, da Westminster a Trafalgar Square, da Covent Garden a Hyde Park. In pratica vivrete una stupenda avventura nella Londra dei giorni nostri, nell'affannosa ricerca del male e del modo di sconfiggerlo. Il programma è una produzione della Aditus Inc., una software house canadese, più precisamente di Montreal. Il game verrà presto commercializzato nello standard MPC, quindi non si parla (almeno per il momento) di eventuali conversioni per CD32, per il futuro staremo a vedere.



FLIGHT SHOP

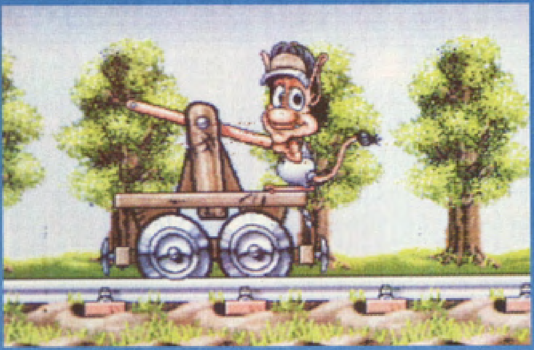
La MALLARD non finirà mai di stupirci, prima con i suoi fantastici scenari per il FLIGHT SIMULATOR 5.0 della MICROSOFT, ora con questo FLIGHT SIMULATOR FLIGHT SHOP, dove potrete costruirvi i vostri aeroplani personali e utilizzarli con il FLIGHT SIMULATOR 5.0. Nel pacchetto software sono contenuti i dati di molti velivoli esistenti, jet e turboelica, che possono essere usati con il FLIGHT SIMULATOR. Inutile dire che potrete apportare le modifiche che preferite ai velivoli, potenziarne i motori, cambiare l'avionica e quant'altro ritenete opportuno per raggiungere i vostri scopi. Oltre agli aerei potrete aggiungere anche suoni digitalizzati, che caratterizzeranno il velivolo. Il programma verrà presto commercializzato nella versione per PC. Ancora una volta sarà obbligatorio possedere almeno un 486 e tanta memoria!

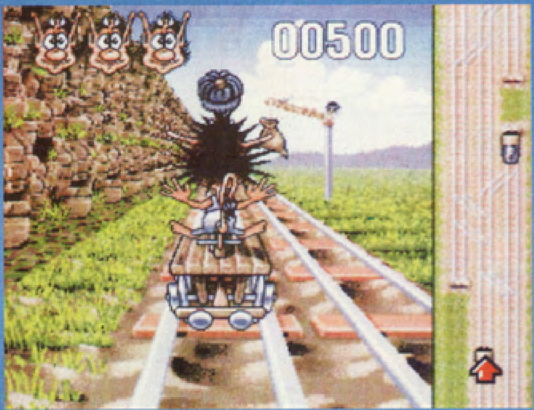




THE C.H.A.O.S. CONTINUUM

E' proprio il caso di dire che nel mondo dei CD-ROM il Macintosh inizi a spadroneggiare, infatti anche in questo caso i possessori di un PC stanno aspettando la conversione per MS-DOS di questa avventura ambientata nello spazio, una fiction scientifica, dove una intera colonia su Titano è controllata da un piccolo computer orbitale. Un giorno la macchina riesce a raggiungere il pieno controllo della colonia e costringe i suoi abitanti a eseguire i suoi ordini. Inutile dirvi quale sarà la missione da compiere. Ancora una volta vi dovrete misurare con una macchina, frutto dell'ingegno umano, che è sfuggita al controllo dei suoi creatori. Come è nella logica delle cose il game gira nei chip di un computer, fortunatamente molto meno intelligente del protagonista della storia. Presto vedremo anche la versione per MS-DOS, sempre nello standard MPC.





HUGO THE TROLL

Dalla SUPERVISION, presto sui vostri schermi, un nuovissimo arcade che vede protagonista Hugo, un simpatico Troll che diverrà il vostro idolo del cuore. Con Hugo dovrete evitare ostacoli, aiutare le gente in pericolo e .... fare tante, tante altre cose. Il game è il classico shoot'em'up che vi vedrà protagonisti con il joystick, nelle imprese più assurde e divertenti che mai potreste immaginare. Il gioco è stato studiato appositamente per i chip dell'Amiga, che da sempre è imbattibile quando c'è da misurarsi in arcade di varia natura, molto simili ai giochi da bar. Quindi una nuova rivincita per la tanto bistrattata macchinetta di casa Commodore. HUGO THE TROLL dovrebbe vedere la luce a metà maggio, così almeno assicurano gli sviluppatori della INTERACTIVE TELEVISION ENTERTAINMENT.







AMIGA

BENEFACTOR
PSYGNOSIS

MEMORIA: 1 MEGA
CONTROLLI: JOYSTICK

GRAFICA: 90%

SONORO: 85%

GIOCABILITA': 89%

VALORE GLOBALE: 88%

BENEFACTOR, ovvero un game ideato per tutti i patiti del vecchio MISSION IMPOSSIBILE, che parecchi anni fa fece impazzire gli appassionati di computer di mezzo mondo.

Anche questa volta impersonate un tizio abbastanza anonimo, che si muove all'interno del video, cercando di non venir eliminato dai nemici. Durante gli spostamenti dovrete raccogliere tutti gli oggetti che trovate disseminati sul terreno e, soprattutto, la chiave d'oro, che vi permette di liberare un piccolo individuo, prigioniero all'interno di una minuscola stanza. Lungo il percorso troverete delle leve, che vi serviranno per far scendere scale, spostare ponti, muovere elevatori. Alla fine di ogni livello potrete accedere a quello successivo tramite il teletrasporto.

Sul vostro cammino troverete oggetti di vario tipo che dovrete raccogliere, cercando di evitare di cadere nei trabocchetti che sono sparsi qua e là. Trappole che scattano solo quando passate in determinati punti, spesso senza lasciarvi nessuna possibilità di fuga. Ogni volta che cadete, o che siete colpiti da oggetti, perdete parte dell'energia vitale, fino a una vostra prematura morte.

Il game non è il solito plat-form, dove l'unica cosa che dovete fare è uccidere i nemici e raccogliere tutti gli item sparsi sul terreno, qui dovete risolvere anche dei piccoli rompicapo, infatti spesso e volentieri non saprete come fare per procedere nell'avventura, perché vi manca la possibilità di accedere a una leva o alla chiave d'oro. Per superare questi frangenti dovrete dare fondo a tutta la materia grigia, che normalmente è cosparsa di ragnatele, contenuta nella vostra scatola cranica. BENEFACTOR non ha nulla in comune con gli shoot'em'up

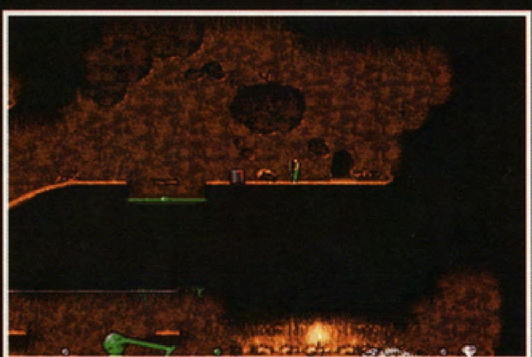


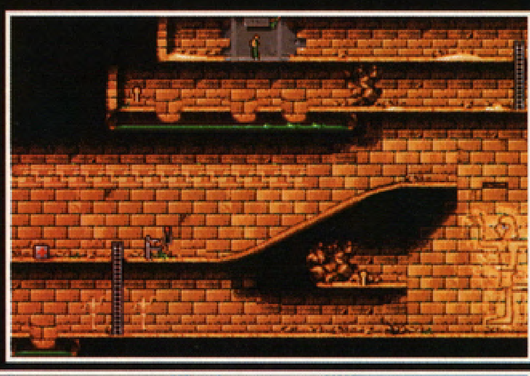




che potete trovare in commercio, è qualcosa di veramente unico, un arcade intelligente, una via di mezzo fra FLASHBACK e il già citato MISSION IMPOSSIBILE.
Unico neo, se di neo si può parlare, sono le dimensioni molto contenute del protagonista, che è poco di più di una formica, all'interno del video. Ciò non toglie che lo sprite si muova in maniera piacevole, il nostro eroe è in grado di eseguire un gran numero di mosse, esattamente come avviene per il protagonista di FLASHBACK, potrete: saltare, correre e saltare in lungo, rotolare sul terreno, salire sulle scale, sollevarvi da un livello all'altro con la sola forza delle braccie, ecc.... La colonna sonora è ripetitiva e ossessiva, come troppo spesso avviene in questo tipo di programmi, serve soltanto a farvi incavolare maggiormente ogni qualvolta morite.
Lo sprite del protagonista si controlla in maniera stupefacente con la leva del joystick, pochi game offrono un simile controllo.
Un programma adatto a chi è appassionato di questi miscugli fra arcade e rompicapo, amighisti dai nervi saldi e dal cervello fino.

BENEFACTOR

















CHAMPIONSHIP MANAGER è da sempre una pietra miliare nelle simulazioni del gioco del calcio. Con la versione '93 la Domark ha veramente spopolato, sia in Italia sia in Europa. Ora la INTELEK ha fatto questa versione dedicata completamente al campionato italiano di serie A e B. Come forse tutti saprete questa serie di programmi della Domark permette di giocare degli interi campionati, di completare delle stagioni, facendo le campagne acquisti e cercando di mettere in campo sempre le migliori formazioni possibili. All'inizio del game sceglierete il team di appartenenza e iniziate a creare la vostra squadra del cuore. Logicamente vi imbatterete negli stessi problemi incontrati tutti i giorni dai vari Pellegrini e Berlusconi della situazione. I giocatori che avete a disposizione sono quelli che vedete le domeniche negli stadi o i lunedì sui giornali. In pratica CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA è una simulazione dettagliata del campionato di serie A e B italiano. E non solo, dopo una stagione le squadre che lo meriteranno potranno accedere alle coppe europee. Il programma è un enorme database, contenente i dati di tutti i calciatori che militano in Italia nelle varie divisioni, anche in quelle cadette della C. I dati sono stati forniti da Giancarlo Rinaldi e da World Soccer Magazine, quindi sono assai affidabili e costituiscono la spina dorsale del game. Come veramente avviene ogni domenica i punti a disposizione sono due in caso di vittoria e uno in caso di pareggio, in pratica si applica il nostro sistema di calcolo del punteggio e della classifica. Anche le trasferte vengono vissute in maniera realistica, come realmente avviene ogni domenica negli stadi di mezza Italia. Come vedete questa nuova simulazione non mancherà di fare impazzire gli appassionati del settore, che finalmente avranno a disposizione giocatori del calibro di Baresi o Baggio, per non parlare delle stelle del calcio straniero che militano nel nostro bel paese. Potrete quindi impersonare Capello, magari acquistare Baggio o Lentini e, perché no, dare vita a una grande squadra, magari più forte del Milan, tutto dipende dai soldi che avrete a disposizione. Questo game è la dimostrazione dell'importanza raggiunta anche all'estero dal nostro campionato, che è da tutti considerato il più bello del mondo. Per il resto il programma è molto simile ai vari CHAMPIONSHIP MANAGER commercializzati fino ad ora, sia per le qualità grafiche, sia per il sonoro e per la giocabilità. Un software dedicato a tutti gli appassionati di calcio che non si accontentano di una partitina a KICK OFF, ma vogliono imprendere la carriera manageriale.

AMIGA

CHAMPIONSHIP MANAGER ITALIA
INTELEK/DOMARK

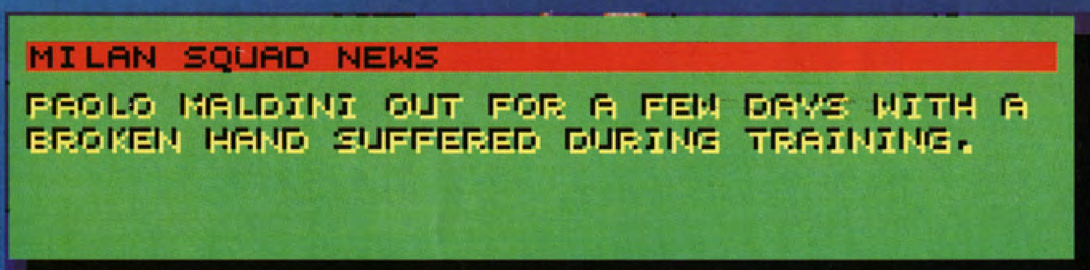
MEMORIA: 1 MEGA
CONTROLLI: MOUSE

GRAFICA: 85%

SONORO: 83%

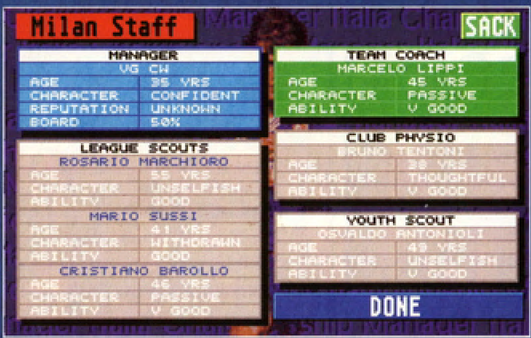
GIOCABILITA': 87%

VALORE GLOBALE: **85%**









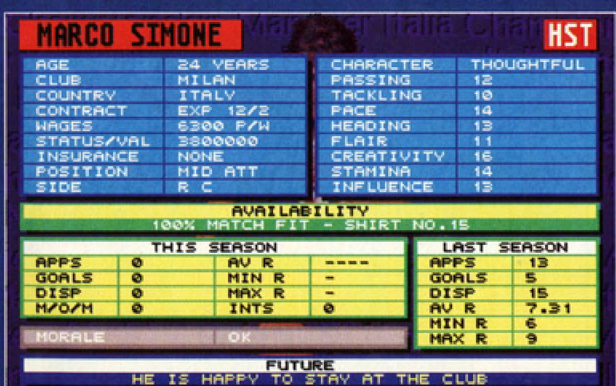




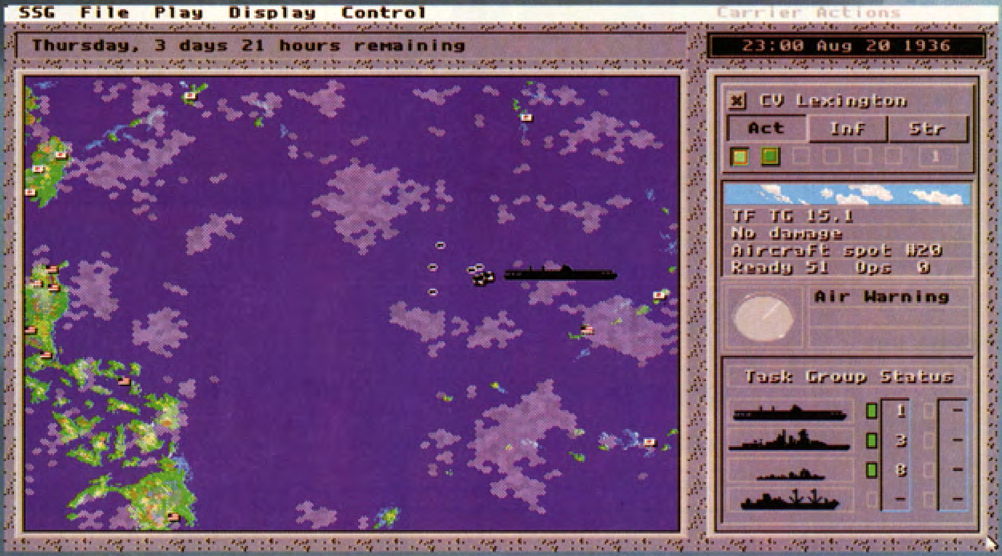
Championship MANAGER Italia

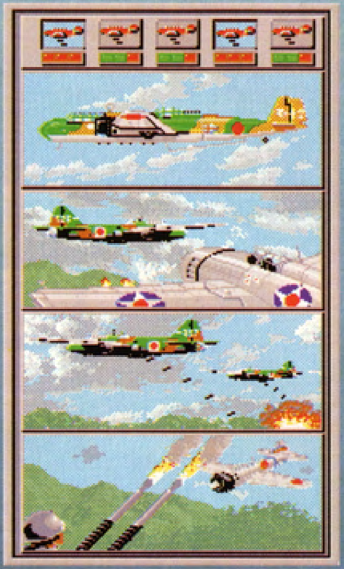
ITALIA

Serie A/B



CARRIERS A





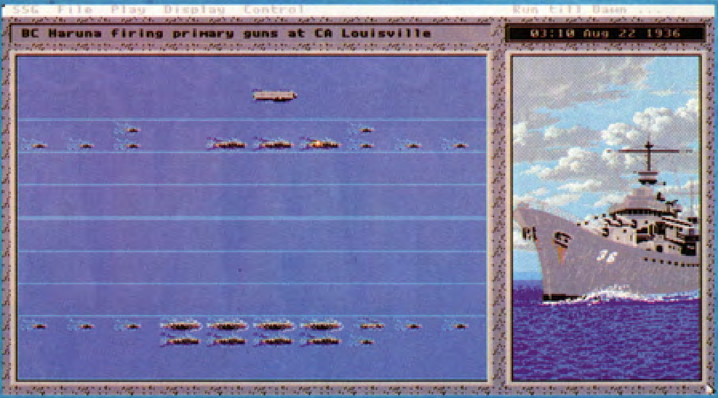
Tutti gli appassionati di wargame conoscono senz'altro CARRIERS AT WAR della SSG, che in passato è stata una delle simulazioni di combattimenti aereonavali più vendute negli USA e in Europa.

Ora, questa software house australiana, propone una nuova versione di questo game, una release che è stata migliorata in alcune parti sia grafiche sia di giocabilità. Anche il sonoro è diventato più realistico.

Il game è sempre quello, il teatro degli scontri è il Pacifico, dove i Giapponesi si sono scontrati a più riprese con gli Americani.

La vittoria degli Statunitensi nei confronti del Giappone è dovuta soprattutto all'esito delle molte battaglie aereonavali, che hanno insanguinato le acque di questa parte del pianeta. La parte del gigante, in questi scontri, è stata fatta dalle portaerei, che hanno segnato il destino di tutti i combattimenti. C'è da dire che un po' di fortuna non guasta mai, soprattutto per un'epoca dove il radar era ancora poco usato e non aveva la potenza di quelli attuali. Come in ogni battaglia che si rispetti, anche qui la cosa più importante è conoscere la posizione delle forze nemiche e la loro consistenza. Chi riesce per primo a scovare l'avversario ha delle buone possibilità di portare il primo attacco e di affondare le portaerei avversarie. Una forza navale, anche se formata da parecchie corazzate, ha poche probabilità di sconfiggere le task force nemiche, se queste hanno una temibile forza aerea imbarcata. Quindi la vittoria arriderà a chi riuscirà ad affondare le portaerei avversarie, dedicandosi poi alle navi da battaglia. Ovvero: priorità alla ricognizione aerea, cercando di non fare entrare in contatto i gruppi navali composti da portaerei con le temibili corazzate nemiche, il risultato sarebbe disastroso.

Per il resto CARRIERS AT WAR II ripropone degli scenari simili a quelli già combattuti nella precedente release, si va da Okinawa, al mare di Giava, all'operazione Olimpic. In pratica, potrete ricombattere tutte le battaglie che hanno segnato la riconquista americana dei territori ceduti, nella prima fase della





MS-DOS

CARRIERS AT WAR II
SSG

GRAFICA: VGA
SONORO: AD LIB, SOUND BLASTER
MEMORIA: 640K
HARD DISK: QUASI 6 MEGA
CONTROLLI: MOUSE

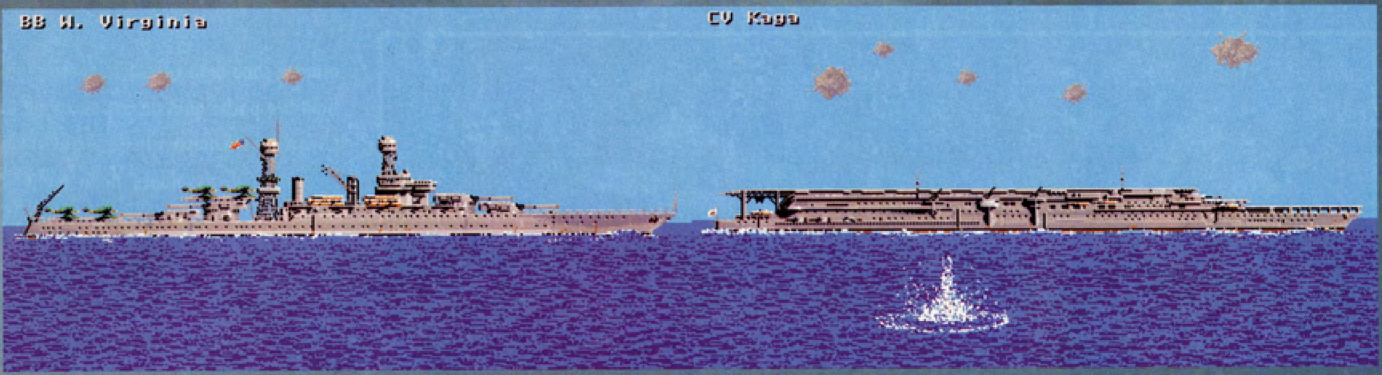
GRAFICA: 92%

SONORO: 90%

GIOCABILITA': 91%

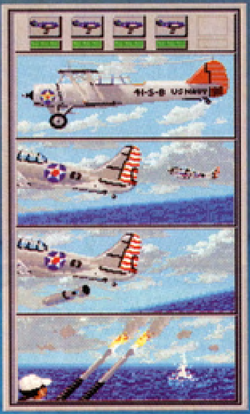
VALORE GLOBALE: 91%

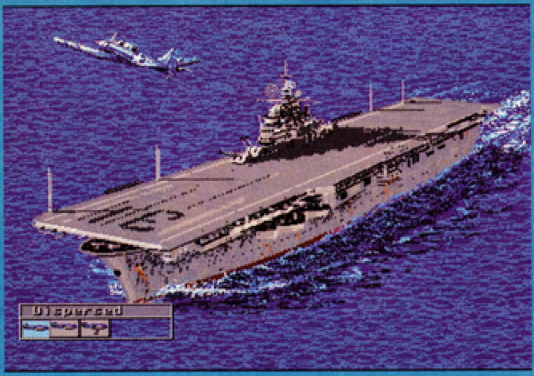
AT WAR II

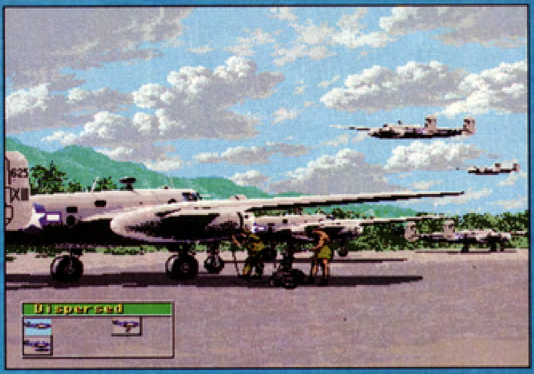


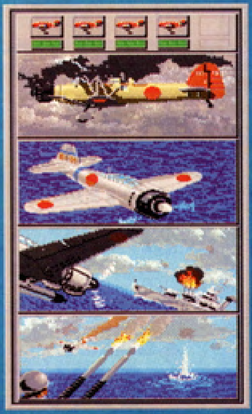
guerra, al nemico. Come detto in precedenza CARRIERS AT WAR II è quasi uguale alla precedente versione, sono stati tolti dei bug, che creavano non pochi problemi, è stato migliorato il sonoro e la grafica è stata resa più attuale. Avrete a disposizione nuovi mezzi e, soprattutto, un nemico più competitivo. Infatti il computer è ora più efficiente e batterlo sarà ancora più difficile. Come nella vecchia versione, potrete delegare









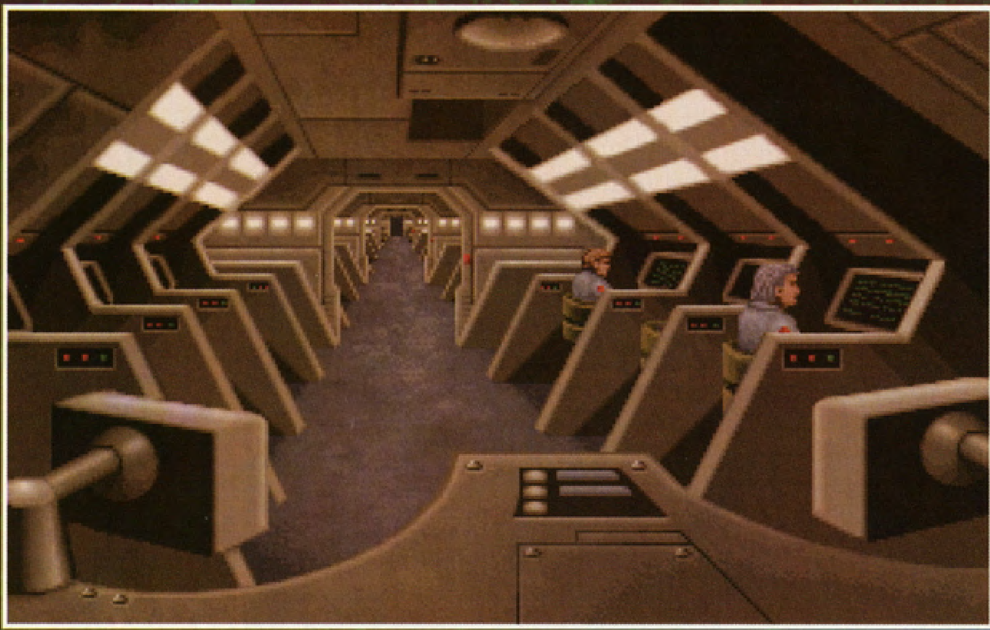


il comando di alcuni gruppi navali al computer. Inoltre potete fare scorrere il tempo a vostro piacimento, il computer vi avvertirà se nel frattempo sono state scoperte delle formazioni avversarie o se i nemici vi stanno attaccando da qualche parte nell'oceano. Oltre alle navi avrete a disposizione anche le basi di terra, che potrete sfruttare per fare atterrare e decollare gli aerei e i grandi idrovolanti da ricognizione.

Se non possedete la vecchia versione di CARRIERS AT WAR, non fatevi sfuggire questo nuovo capolavoro della SSG.



STARLORD



MS-DOS

STARLORD
MICROPROSE

GRAFICA: VGA
SONORO: AD LIB, SOUND BLASTER
HARD DISK: 8 MEGA
CONTROLLI: MOUSE, TASTIERA

GRAFICA: **88%**

SONORO: **90%**

GIOCABILITA': **92%**

VALORE GLOBALE: **90%**

STARLORD è un nuovo programma della MICROPROSE, una via di mezzo fra un vero wargame e una simulazione polico-economica.

Vi trovate in una lontana galassia, ancora una volta il caos sta avendo il sopravvento e i popoli della galassia presto vivranno dei tempi bui e pieni di guerre, uccisioni e stenti.

L'imperatore è morto e nessuna delle famiglie dei lord trova un accordo per designare un nuovo comandante supremo. Inizia così una guerra spaziale, che vi vedrà protagonisti nella conquista di tutti i pianeti dei vari sistemi solari della galassia. Per riuscire in questa difficile impresa dovrete cercare di allearvi con alcuni signori della guerra, per poter sconfiggere più facilmente le famiglie rivali. All'inizio del game le vostre forze armate sono molto ridotte, avete pochi fighter e poche navi da combattimento, oltre a questo non avete ancora avuto la possibilità di assoldare delle unità di mercenari.

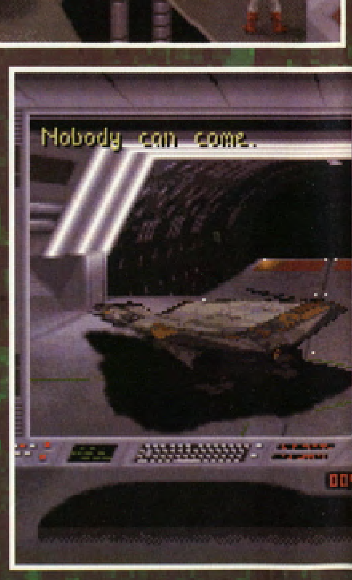
Quindi, prima di partire per la conquista dei pianeti più vicini, dovete potenziare le infrastrutture del vostro mondo e creare nuove astronavi, solo così potrete affrontare e sconfiggere i nemici.

STARLORD è suddiviso in due parti ben distinte, quella economica e quella politica. Potrete avere rapporti con gli avversari e stringere alleanze, per raggiungere gli obiettivi comuni, inoltre potrete commerciare i beni prodotti e acquistare le materie prime, che ancora non siete in gradi di procurarvi.

C'è poi una fase completamente differente, quella dei combattimenti, qui il

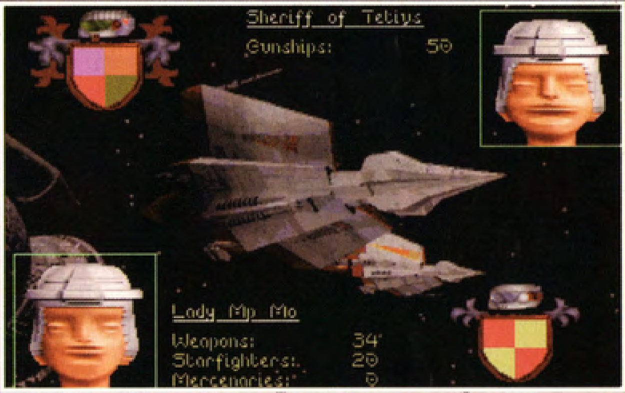


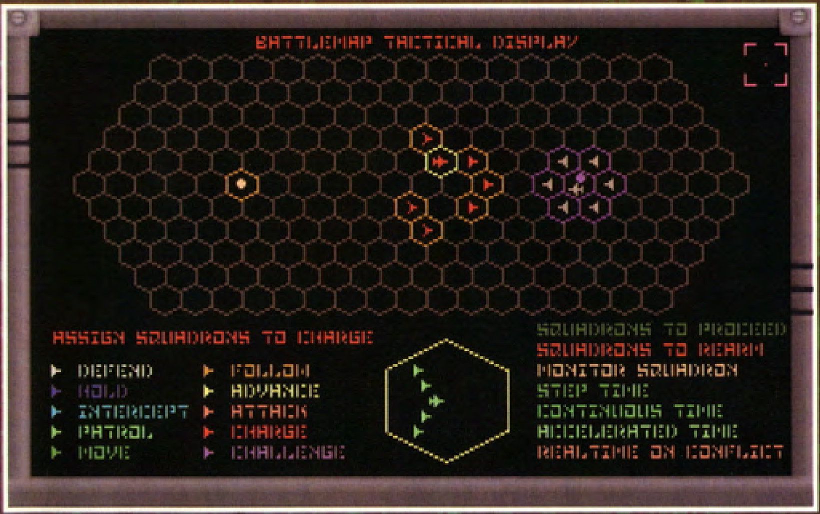




terreno degli scontri è una mappa a esagoni raffigurante le vostre astronavi e quelle del nemico, oltre alle basi di appoggio di entrambi i contendenti.
In questa fase il game è un vero e proprio gioco di guerra, dove la grafica è povera e l'attenzione viene assorbita completamente dagli ordini da impartire alle varie unità presenti sul terreno degli scontri.
La fase socio-politica, di cui si è parlato in precedenza è graficamente molto piacevole, in pratica è il luogo preposto al consolidamento dei successi militari.
Logicamente è anche la sede dove potrete porre le basi di eventuali sconfitte, causate da comportamenti eccessivamente aggressivi.
STARLORD è il classico gioco di conquista spaziale, dove si è voluto dare risalto alle caratteristiche grafiche e di giocabilità.
Secondo noi è stato fatto un grande salto di qualità rispetto a MASTER OF ORION, sempre della MICROPROSE, che mostrava parecchie lacune, soprattutto dal punto di vista grafico.
La colonna musicale certe volte è monotona e ripetitiva (la si può sempre disabilitare), mentre gli effetti sonori sono piacevoli e contribuiscono a rendere più veritiera e coinvolgente l'avventura.
Complessivamente una simulazione abbastanza difficile, anzi in alcune fasi complessa da gestire, ci sentiamo di consigliarla solo agli esperti, a chi si è già misurato in imprese di questo tipo.





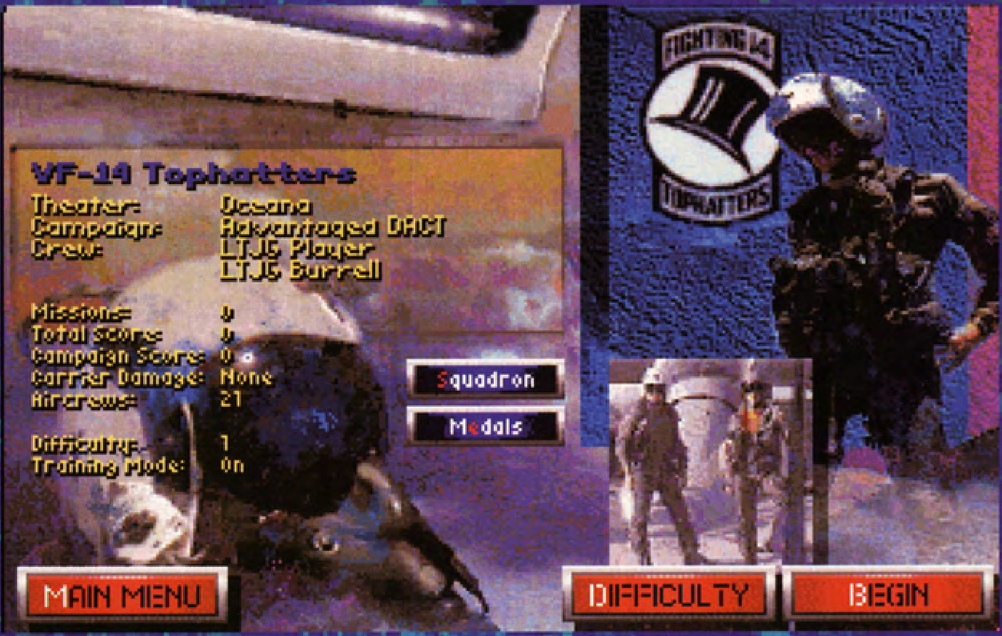


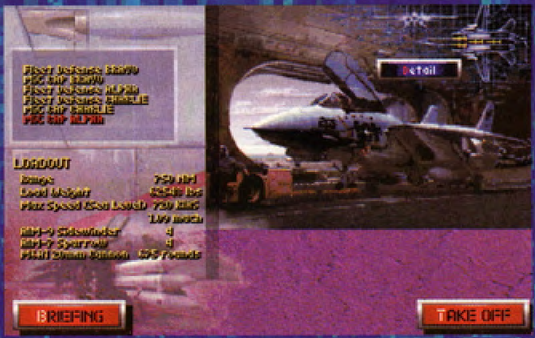






F-14 TOMCAT FL







MS-DOS

F-14 TOMCAT FLEET DEFENDER
MICROPROSE

GRAFICA: VGA
SONORO: SOUND BLASTER, AD LIB, ROLAND
MEMORIA: 2 MEGA
HARD DISK: CIRCA 13 MB
CONTROLLI: MOUSE, TASTIERA, JOYSTICK

GRAFICA: 93%

SONORO: 89%

GIOCABILITA': 91%

VALORE GLOBALE: 91%

Siete stanchi di volare con il solito F-15? Siete stufi di decollare da terra e volete trasferirvi su una portaerei, magari alla guida del fratellastro del vostro beneamato jet? Bene, non avete altro da fare che acquistare questo nuovo programma della MICROPROSE, che vi permette di realizzare tutti i vostri sogni!
F-14 TOMCAT è un nuovo simulatore di volo, ideato dai programmatori della MICROPROSE per tutti gli appassionati di questo tipo di giochi.
Oramai i simulatori di aerei da combattimento e civili si sprecano, c'è solo l'imbarazzo della scelta.
Potete veramente comperare il gioco basandovi sulle vostre preferenze. Volete guidare un Tornado, un F-16, un Mig-29, un F-15 Strike Eagle, non dovete fare altro che acquistare il programma che vede il jet da voi prescelto come protagonista.
Con questo ultimo nato di casa MICROPROSE si è voluto ovviare a una lacuna, che da tempo veniva avvertita dagli appassionati: oramai erano stati simulati tutti gli aerei da combattimento più famosi del mondo, mancava solo questa versione marinara dell'aereo più potente dell'aviazione statunitense. Aereo diventato celebre in molti film fra cui il grande TOP GUN, ve lo ricordate? Beh, gli aerei erano stupendi, ma la biondina amica di Tom Cruise era molto meglio, non vi pare?
Torniamo comunque al nostro programma, che ancora una volta vi vedrà salire nell'abitacolo di un caccia-bombardiere. Una volta a bordo dovrete scegliere la missione che preferite e decollare con il vostro stormo. Se volete, potrete anche combattere dei veri e propri duelli aerei, uno contro uno, come nella migliore tradizione dei top gun.
Quando sarete in volo vi accorgerete subito che l'aereo è molto simile a un F-15.
I veri problemi li incontrerete se vorrete atterrare sulla portaerei, cosa questa non proprio semplice.
Graficamente F-14 è il solito vettoriale a





LEET DEFENDER





320 per 200 punti a 256 colori. L'effetto finale è senz'altro piacevole, se avete un computer veloce, almeno un 486 a 33MHz vedrete il velivolo librarsi nell'aria senza problemi di scroll o di movimenti a scatti, come avviene in molti simulatori in alta risoluzione, dove la complessità dell'immagine crea non pochi problemi al processore.

Il programma richiede poi della memoria espansa, cosa questa che non dovrebbe creare problemi a nessuno, visto che oramai i computer vengono venduti tutti con almeno 4 mega di ram. Gli effetti sonori sono ben congeniati e contribuiscono a rendere più veritiere le azioni che prendono vita nei chip del PC. F-14 TOMCAT è un programma molto interessante, anche se è molto simile a F-15 III, sempre della MICROPROSE. Cambiano gli scenari e soprattutto alcune soluzioni grafiche, vedete un po' voi. Dipende molto da quanto siete appassionati di aerei e di simulatori di volo.







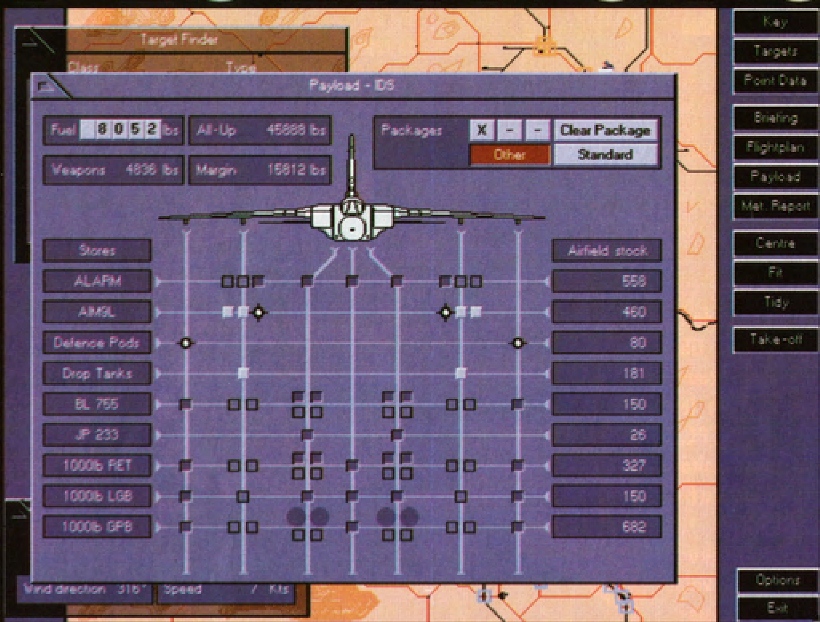




OPERATION DESERT STORM







MS-DOS

TORNADO
OPER. DESERT STORM
DIG. INT. / SPEC. HOLOBYTE

GRAFICA: VGA
SONORO: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND
MEMORIA: 1 MEGA
CONTROLLI: MOUSE, TASTIERA, JOYSTICK

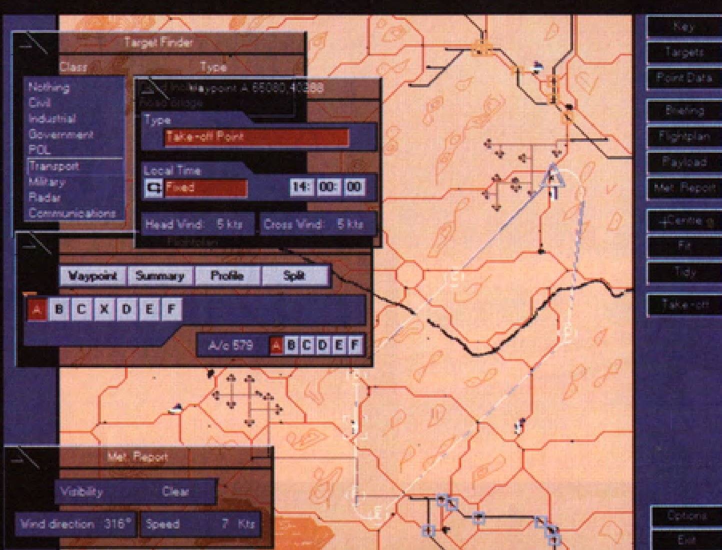
GRAFICA: 91%

SONORO: 89%

GIOCABILITA': 90%

VALORE GLOBALE: 90%

TORNADO è un simulatore di volo commercializzato alcuni mesi fa dalla SPECTRUM HOLOBYTE.
Come tutti saprete questo velivolo, in forza anche nella nostra aviazione militare, è stato impiegato nella Guerra del Golfo, dove ha avuto il suo primo battesimo del fuoco.
L'aereo in questione è un caccia bombardiere multiruolo, adatto agli attacchi ravvicinati di basi missilistiche, basi contraeree e bersagli fissi, come impianti radar, industrie, ecc....
Nella Guerra del Golfo ha mietuto parecchi successi, ma ha pagato un alto prezzo in vite umane e in velivoli abbattuti, questo logicamente se rapportato al numero totale delle perdite subite dagli alleati e dal numero di aerei impiegati. Infatti gli Americani hanno sì avuto un maggior numero di velivoli abbattutti, ma loro erano presenti con centinaia di jet e non con poche decine.
In ogni caso questa espansione vi permetterà di rivivere in prima persona buona parte delle missioni combattute dagli Inglesi a bordo dei loro cacciabombardieri.
Sicuramente la causa di un così gran numero di perdite è da ricercarsi nell'alto numero di attacchi a volo radente, contro bersagli protetti da numerose batterie antiaeree, che creano un vero e proprio muro di proiettili, insuperabile, cosa questa che non è avvenuta per gli aerei USA che attaccavano dall'alto e con ordigni intelligenti, che ricercavano quasi automaticamente il bersaglio. A prescindere da queste disquisizioni di carattere tecnico, questa volta potrete rivivere in prima persona dei combattimenti avvenuti pochi anni fa, utilizzando gli stessi mezzi bellici presenti sul terreno degli scontri. Questa volta non avrete giustificazioni di nessun tipo, vedremo veramente qual'è il vostro valore.
Per il resto il programma è sempre quello, sono state aggiunte parecchie missioni, che prendono vita sui cieli del Kwait o dell'Iraq.
Potrete scegliere se combattere un unico scontro o rivivere un'intera campagna. Il velivolo si controlla abbastanza bene con la tastiera, comunque se possedete un joystick, magari professionale, non potrete che trarne dei benefici, infatti i combattimenti vi sembreranno più realistici.
Una volta saliti nell'abitacolo del jet vi accorgerete che la grafica è rimasta inalterata, cambia soltanto il background che vi scorre intorno.
Se avete un computer della nuova generazione, non avete problemi di velocità, gli oggetti scorrono veloci all'esterno del velivolo, che si muove senza scatti nel centro del video.
Inutile ricordare che per poter utilizzare questa espansione dovete possedere anche il programma principale, che deve essere già installato sul disco fisso.



VG & CW

ALONE IN THE DARK N.3 93
ALONE IN THE DARK 2 N.7 94
ALTERED DESTINY N. 4 91
AMAZON N.6 93
BAD BLOOD N.13/14 91
BERMUDA PROJECT N.9 92
BLUE FORCE N.19 93
CADAVER N.1-3-7-8 91
CHRONO QUEST II N. 21 92
CHRONO QUEST N.15/16 92
CIRCUIT'S EDGE N.13/14 91
COBRA MISSION N.9 93
COLONEL BEQUEST N.5 93
COUNTDOWN N.1/2 92
CRUISE FOR A CORPSE N. 23 91
CURSE OF ENCHANTIA N. 5 93
DARKSEED N.4 93
DEATHLORD N.15/16 90
DEJA VU II N.15/16 92
DEUTEROS N.15/16 92
DRAGON WARS N.15/16 91
DRAKKEN N.13/14 91
DUNE 2 N.6 93
DUNGEON MASTER N.13 92
ECO QUEST 2 N.9 93
ECO QUEST N.5 92
ELVIRA 2 N.10-11-15/16 92
ELVIRA N.12 92
ERIC THE UNREADY N.7 93
ETERNAM N.24 92
EYE OF THE BEHOLDER II N.7-8 92
EYE OF THE BEHOLDER III N.13-14-15/16 93
EYE OF THE BEHOLDER N.10-11-12 91
FASCINATION N.3 92
FIREFORCE N.15/16 93
FISH N.13/14 91
FLASHBACK N.15/16 93
FREDDY PHARKAS ... N.15/16 93
FUTURE WARS N. 7 92
GATEWAY 2 N.21 93
GEISHA N.8 92
GOBLIINS II N. 5 93
GOBLIINS N. 5 92
GODS N. 20 .91
GOLD RUSH N.15/16 90
HARDNOVA N.13/14 91
HEART OF CHINA N.18 91
HERO'S QUEST N. 19 92
HOOK N.21 92
HOUND OF SHADOWS N.13/14 91
ICEMAN N.8 93
INCA N.4 93
INCA II N.4 94
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS N.17/18 92
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE N.15/16 91
ISLAND OF LOST HOPE N.15/16 92
IT CAME FROM THE DESERT N.13/14 91
IVANOE N.10 91
JOURNEY N.15/16 90
KGB N.15/16 93
KING'S QUEST I
KING'S QUEST II N. 21 92
KING'S QUEST IV N.13/14 91
KING'S QUEST V N.7 92
KING'S QUEST VI N.3 93
KNIGHTMARE N.7 92 N. 8 92 N.9 92
LANDS OF LORE N.20 21 22 23 93
LEATHER GODD. OF PHOBOS II N.13 92
LEISURE SUIT LARRY I N.7 93
LEISURE SUIT LARRY II N.13/14 91
LEISURE SUIT LARRY III N. 6 92
LEISURE SUIT LARRY V N.22 91
LEISURE SUIT LARRY VI N.3 94
LOOM N.5 1992
LOST IN LOS ANGELES N.21 92
LOST IN TIME I / 2 N.19 93
LURE OF THE TEMPTRESS N.22 92
MAD TV N.19 91
MANIAC MANSION N. 6 92
MANIAC MANSION II N. 17/18 93
MARTIAN MEMORANDUM N. 3 92
MEANSTREET N.4 91
MIDWINTER II N.15/16 92
MIGHT AND MAGIC III N.20 92
MURDER IN SPACE N.10 91
NIGHTBREED N. 3 91
NIPPON SAFES INC. N.15/16 93
OBITUS N.15/16 91
OPERATION STEALTH N. 21 92
PACIFIC ISLAND N.22 92
PEPPER'S ADVENTURES... N.10 93
PLAN 9 FROM OUTER SPACE N.21 92
POLICE QUEST I N.13 92
POLICE QUEST II N.1/2 92
POLICE QUEST III N.24 91
POLICE QUEST IV N.4 94
PRINCE OF PERSIA N.17 91
PROFEZIA N. 9 91
QUEST FOR GLORY II N. 22 92
QUEST FOR GLORY III N. 24 92
RETURN TO ZORK N.1/2 94
RETURN OF THE PHANTOM N.6 94
REX NEBULAR N.1/2 93
RINGWORLD N.8 93
RISE OF THE DRAGON N.11 91
ROBIN HOOD N.6 92
ROGER RABBIT N.7 92
SAM & MAX N. 5 94
SEARCH FOR THE KING N. 3 91
SEX VIXEN FROM SPACE N.19 91
SHADOW OF THE BEAST III N.22 92
SHADOW OF THE COMET N.15/16 93
SIMON THE SORCERER N.24 93
SLEEPING GODS LIE N.17/18 92
SPACE QUEST I N.19 92
SPACE QUEST II N.21 91
SPACE QUEST III N.17/18 92
SPACE QUEST IV N.10 91
SPACE QUEST V N.7 93
SPACE ROGUE N.15/16 91
STAR TREK N.9 92
STAR TREK: THE JUDGEMENT RITES N.5 94
SWORDS & GALLEONS N.10 91
THE 7th GUEST N.17/18 93
THE DAGGER OF AMON RA N.19-20 92
THE HAND OF FATE N.3 94
THE IMMORTAL N.14 92
THE LEGACY N.15/16 93
THE LEGEND OF KYRANDIA N.23 92
THE LOST FILES OF S. HOLMES N.24 92 N.1/2 93
THE MAGIC CANDLE N.15/16 91
THE SECRET OF MONKEY ISLAND I N.10 92
THE SECRET OF MONKEY ISLAND II N.4-6-8 92
TIME MACHINE N.2 91
ULTIMA UNDERWORLD II N.8 93
ULTIMA UNDERWORLD N.12 92
ULTIMA VII II THE SERPENT ISLE N.12-13 93
ULTIMA VII N.14 92 N.19 92
UNCHARTED WATERS N.13 92
UNINVITED N.15/16 91
VEIL OF DARKNESS N.15/16 93
WAXWORKS N.11-12 93
WEEN THE PROFECY N.10 93
WILLY BEAMISH N.4 92
WIZADRY N.20-21-22-23-24 91
WONDERLAND N.11-12 91
WRATH OF THE DEMON N.19 91
XENOMORPH N.13/14 91
ZACK MACKRAKEN N.19 92
ZOMBIE N.15/16 92

ARRETRATI

Attenzione: per qualsiasi richiesta di carattere redazionale o per ordinare un arretrato, telefonare dal lunedì al venerdì dalle ore 15.00 alle ore 17.00 al numero 02 / 9311397. Il prezzo di un arretrato è il doppio del prezzo di copertina, al quale vanno aggiunte le spese di spedizione. Il pagamento dell'arretrato avverrà a ricevimento della rivista (contrassegno).

LE PAGINE D

Spett.le redazione di VG&CW, mi chiamo Falcon e questa è la prima volta che vi scrivo. Sono molto affezionato alla vostra rivista e la compro fin dai primi numeri. Ma ora vorrei passare a esporre i motivi per cui vi scrivo: prima di tutto vorrei farvi una piccola critica a proposito del riquadro che specifica il tipo di computer per cui il gioco è sviluppato ecc.

Non sempre in questo spazio vengono specificate le stesse cose: a volte per sapere che hardware è necessario per far girare il gioco devo leggere tutta la recensione (ebbene sì, ho un Pc). Anche qui però trovo spesso la dicitura: "è consigliato..."; gradirei che invece ci fosse scritto: "se non hai un 386/33 Mhz il gioco non parte.". E questa è l'unica critica che vi faccio.

Alcuni numeri fa, ho letto che un lettore disprezzava il modo di impostare la copertina. A lui vorrei rivolgere questa domanda: "Hai mai letto un numero molto vecchio di VG&CW dove la copertina era utilizzata per scrivere gli articoli?"

Mi piacerebbe vedere sulla vostra rivista uno speciale simile a quello per le schede sonore dedicato ai modem specificandone le varie caratteristiche (lo stesso potreste fare con i drive Cd-Rom).

Giorni fa inoltre mi sono collegato alla BBS S.Donato e mi sono registrato, ma nè sono riuscito a poter parlare con il SysOp per scambiare due chiacchiere sulla rivista nè ho potuto lasciare un messaggio. Il mio intento era quello di, diciamo, poter collaborare con voi mandandovi dei trucchi per Doom (visto che sono mesi che su VG&CW non ci sono più i codici e similari ma soltanto soluzioni). Ciò non è accaduto per mia incapacità ma perchè il programma non mi permetteva di farlo. Volevo anche vedere se c'erano programmi shareware interessanti. Io per collegarmi con il modem uso il Terminate che reputo migliore del Telix e che mi permette di "viaggiare" a 1650-1680 CPS. Voi conoscete programmi migliori?

Gradirei anche che vi collegaste voi (e i vostri lettori) alla Voyager BBS, nella quale svolgo il ruolo di Co-SysOp, e che dareste un'occhiata alla mia area (J6). Per chi fosse interessato il numero è 06-4515275.

P.S. Continuate così.

Ciriciao, Falcon -Roma-

Caro Falcon, è molto difficile da parte nostra scrivere molteplici caratteristiche in una piccola scheda riepilogativa. Infatti, il gioco viene (speriamo) ben illustrato nella recensione, se dovessimo raggruppare tutto nella scheda a questo punto non avrebbe più senso il testo che segue.

Purtroppo non abbiamo capito l'intenzione con cui tu porgi la domanda al lettore. Sappi però che il testo in copertina o gli strilli approfonditi, facevano parte di una impostazione editoriale tipo "quotidiano".

E' molto probabile che in un prossimo futuro dedicheremo dello spazio anche per l'hardware che tu elenchi.

Risponde la BBS S.Donato: il SysOp non è sempre disponibile a scambiare due chiacchere perchè non sempre è presente 24 ore su 24. Noi non abbiamo riscontrato alcuna tua chiamata, sappi che si possono lasciare qualsiasi tipo di messaggi, unico obbligo è compilare correttamente il questionario principale.

Il Terminate è il pacchetto per modem più completo ed efficiente, quindi la tua scelta è ottima.

Il numero è pubblicato, un saluto e a presto.

Spett. redazione del videogame & computer world ho letto la vostra rivista e ne sono rimasto entusiasta.

Poichè non riesco a trovarla nel mio quartiere, gradirei sapere in quali edicole viene distribuita. Poichè sono costretto a chiederla in prestito ai miei amici che abitano in altre zone di Roma - onde poterla acquistare direttamente.

Colgo l'occasione anche per chiedere, qualora non vi fosse possibile distribuirla nella mia zona, il prezzo di abbonamento della stessa e le modalità di pagamento.

Resto in attesa di una risposta diretta.

Distinti Saluti,

DEI LETTORI

Fabio Esposito di Roma

Il problema da te posto è stato più volte illustrato su queste pagine: non è possibile da parte nostra fare un elenco delle edicole ove è presente VG & CW in quanto la distribuzione nazionale non ha controllo sulle varie diramazioni locali.
L'edicolante a te più vicino può sempre richiederla al suo distributore locale, che se vuole può consegnartene anche un migliaio. Altrimenti chiedi ai tuoi amici se te ne comprano una copia anche per te. Il servizio abbonamenti è stato momentaneamente sospeso, prossimamente provvederemo a effettuare la dovuta pubblicità.
Ciao e alla prossima!

Cari amici della redazione di Videogame, sono Paolo Guagliumi, lettore di 20 anni di Alessandria e già vi ho scritto molte volte in passato e ho visto che pubblicate le mie lunghe lettere. Non sto più a darvi consigli, ma mi congratulo comunque con tutti voi per realizzare ogni numero. Ma veniamo al dunque. Ho appena aperto il n.5 del 1994 e nell'angolo della posta, la parte che prediligo, ho da poco finito di leggere una lettera di un papà di nome Tulio Praga preoccupato perchè su VideoGame avete dedicato qualche articolo per parlare dei Cd che contengono delle immagini o dei filmati a luci rosse. Avrei intenzione di commentare due cose: la prima è un mio parere su questo tipo di produzioni e la seconda è il modo in cui VideoGame ha analizzato questi filmati.
Non vorrei sembrarvi moralista, perchè non lo sono più di tanto, ma spesso mi metto a pensare cercando di andare a fondo ad alcune questioni e una di queste può essere proprio quella di chiedersi se sia giusto, per la crescita di un individuo,

LE PAGINE D

dare uno sguardo a certe produzioni di tipo hard-core su carta, videocassetta o CD che sia. Sono anch'io un maschietto e come tale posso dire che la tentazione di dare uno sguardo "indiscreto" a certe produzioni c'è sempre. Una buona parte delle persone preferiscono non porsi il problema, cercando di far rimanere certi argomenti dei tabù, evitando di parlarne, condizionando a volte gli altri. Io stesso, spesso mi sento in imbarazzo quando sento parlare di argomenti scabrosi, molto probabilmente per un'educazione forse non troppo corretta in questo senso, che cerca di mascherare un argomento come questo, facendo finta che non esista, invece di affrontarlo a viso aperto, parlandone e arrivando a delle conclusioni. Capita sempre però che le informazioni che non vengono raccolte in famiglia le si trovano altrove, all'esterno, senza avere delle indicazioni alle spalle; e soprattutto da ragazzini è difficile formulare un proprio parere personale su un argomento così scottante; c'è chi si fa prendere solamente dagli istinti e che ritiene naturale il guardare certe immagini, ma c'è anche chi, pur essendo spinto da questi istinti, vuole andare un po' oltre, per capire se sia giusto o meno guardare 600 mega di immagini digitalizzate. Sarebbe opportuno quindi formulare un nostro parere personale su certe cose, non lasciandoci influenzare da ciò che ci viene detto dagli altri: se ci guardiamo fuori vediamo da una parte la Chiesa che proibisce e condanna tutto e dall'altra Moana Pozzi che ritiene che ciò che fa sia amore. Personalmente non approvo nè l'uno, nè l'altro atteggiamento. La chiesa, a mio giudizio, dovrebbe comprendere che ognuno di noi è differente e che non tutti sono così "Spiritualmente evoluti" come loro pretenderebbero che noi fossimo; d'altro canto Moana Pozzi dovrebbe guardarsi bene dal divulgare certe idee perchè in molti casi c'è il pericolo di diffondere certi ideali e stili di vita forse non corretti. Il guardare una videocassetta, un giornale, un Cd pornografico è comunque un'esperienza. Non mettetevi a ridere per favore, sto parlando seriamente.

Il non affrontare questi problemi o il ritenderli blasfemi può indurre molti a non capire come debbano comportarsi e a far si che molti si allontanino anche da ogni religione. Questo perchè non si pongono certi problemi e osservano che sotto-sotto preferiscono guardare immagini hard che leggere un buon libro forse un po' ostico, ma che farebbe loro capire chi siamo, perchè siamo qui e dove andiamo. Allora bocciano direttamente ogni ideologia che non accetti le immagini hard e per semplicità e comodità non vanno oltre a capire come mai certi credi rifiutano certe immagini in blocco. Allora i ragazzi o anche gli uomini iniziano a perdere gli ideali, il desiderio di conoscenza, perchè delusi dal fatto che molte cose pratiche di vita quotidiana sono proibite in blocco da certi movimenti. E allora cercano nelle emozioni, sempre più forti, fisiche, di contatto, di rumore, qualcosa che li colpisca, perchè ormai una poesia non li può più colpire, poichè sono diventati sordi, perchè nessuno (vedi la Chiesa) ha risposto loro ad alcune domande. E allora se non c'è il dialogo tra chi dovrebbe insegnare e noi, arriviamo a delle conclusioni, parlandone con gli amici. Ma non è sempre detto che queste siano le migliori e che siano il meglio per noi e la nostra vita. La società quindi troppo spesso non ci insegna, è chiusa e ci fa perdere gli ideali. E tornando ai CD hard ecco che ti consente di avere un contatto diretto con un mondo che non ti è stato spiegato da nessuno, dal quale ti senti fisicamente attirato, dimenticandoti che forse c'è ben altro nella vita. E su molti che si limitano a dare qualche sguardo a certe immagini, c'è anche chi si può chiudere sempre più in se stesso, iniziando a ragionare in modo sempre più fisico, cambiando i rapporti con gli altri e raggiungendo come uno dei pochi obbiettivi nella vita, quello di fare sesso. Questo è secondo me il rischio dei CD hard: la disinformazione, diffusa da una società che troppo spesso

DEI LETTORI

non parla e che preferisce non occuparsi di certi temi in modo serio e differente dai sorrisi maliziosi, può far arrivare principalmente nelle mani dei ragazzini, un qualcosa al quale non sono ancora pronti. Non sono quindi contro la produzione pornografica, anche perchè è una forma di espressione umana e come tale non va a mio giudizio censurata, ma non sono favorevole al diffondere con facilità certe immagini a ragazzi forse troppo giovani e con famiglie troppo chiuse per poter essere in grado di affrontare questi temi, per far capire che nella vita c'è ben altro! Ma c'è anche l'hard-core. Cerchi, signor Praga, di affrontare questi temi con suo figlio, ne parli, apra un dialogo; Videogame può averle dato lo spunto. Non consideri suo figlio "Non pronto" all'argomento. E' questo il momento a mio parere. Ma non gli proibisca in modo drastico, in futuro, di guardare qualche immagine un po' spinta. Le proibizioni, causano sempre dei problemi che poi si risentono negli anni a venire. Sarà suo figlio, che grazie alle sue parole ma con la sua testa, capirà che non c'è solo quello, ma c'è anche quello. E quindi guarderà certi giornali in edicola come un qualcosa che potrebbe avere, ma che forse non lo entusiasmerebbe più di tanto, poichè quella non è Vera Vita.

Con questo non voglio dire che non bisognerebbe mai più vedere certe cose, anzi! Ripeto che anch'io sono un maschio e forse noi siamo un po' più spinti fisicamente, rispetto al gentil sesso, a dare uno sguardo a certe immagini. Ma questo non ci deve condizionare l'esistenza! Queste immagini subito possono portare piacere, ma per chi ne fa una ragione di vita (non sono molti per fortuna!) provocheranno a mio parere molta sofferenza. Forse questo concetto verrà capito da pochi. Ritengo che una giusta informazione su questi argomenti sia essenziale per chiunque. E non chieda quindi a Videogame di non affrontare più certi argomenti, perchè sarebbe una forma di censura. Videogame ha affrontato il tema in modo estremamente corretto, informando, a volte in modo comico, a volte ricalcando l'aspetto piccante delle cose, ma il tutto è stato scritto in maniera pulita, leggibile da chiunque, anche da un bambino di nove anni come suo figlio, opportunamente informato.

Paolo Guagliumi di Terruggia (AL)

Paolo, come vedi le tue lettere fintanto che risultano intelligenti e con un loro senso logico, avranno spazio tra le pagine di VG & CW. Alle tue considerazioni si può essere sia favorevoli che contrari, ma non si può fare a meno di leggerle.

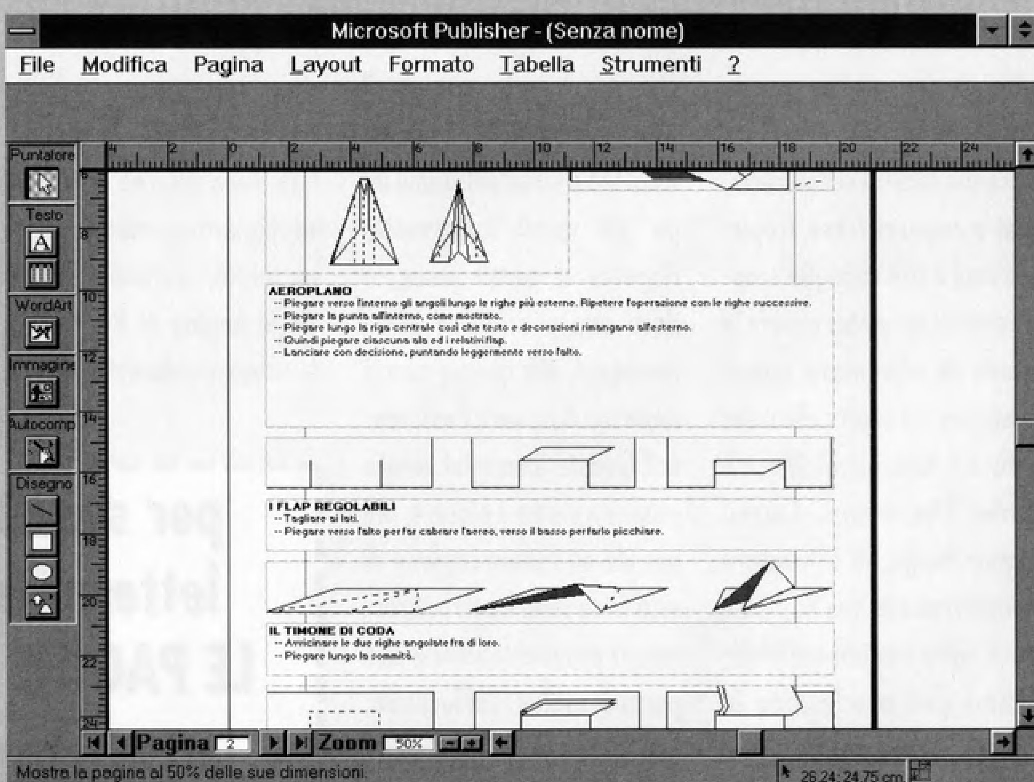
Noi abbiamo pubblicato la tua lettera, i lettori che vorranno risponderti, avranno sicuramente lo spazio per farlo. Chissà che le tematiche non cambino, una volta tanto, anche su un rivista che parla di videogiochi ma non solo di quelli!

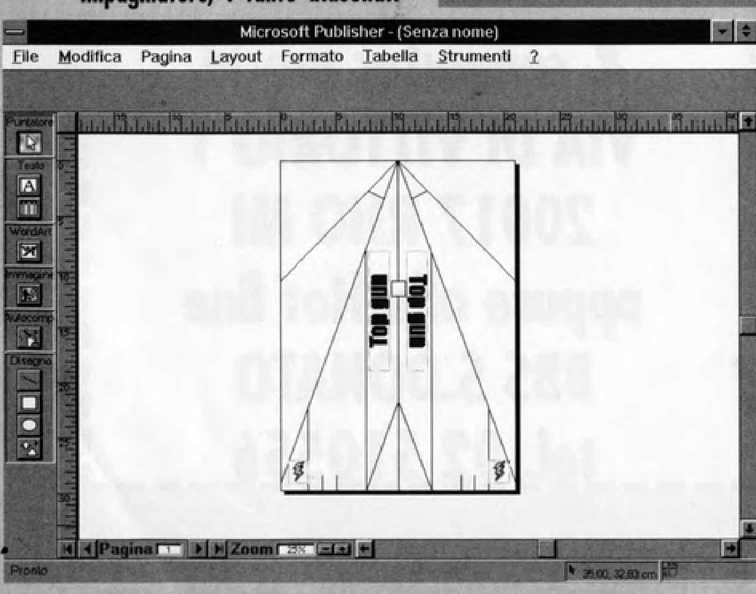
Ciao!

per spedire le vostre lettere indirizzare a:
LE PAGINE DEI LETTORI
videogame
& computer world
VIA DI VITTORIO 1
20017 RHO MI
oppure alla Hot line
BBS S.DONATO
tel. 02 510556

L'EDITO
PUBLIS
MICRO

Come molti sapranno una delle possibilità offerte da un computer è quella del trattamento dei testi. Sicuramente questo è uno degli usi più diffusi di un PC, soprattutto negli uffici. Oramai non c'è segretaria che non si debba misurare ogni giorno con WORD o con WORDSTAR, nelle loro numerose versioni. Un wordprocessor permette di gestire testi, di immagazzinarli e di riprodurli su supporto cartaceo tramite una stampante, quando se ne abbia la necessità. Una delle caratteristiche vincenti di questa categoria di programmi è l'elevata flessibilità, che permette di modificare vecchi documenti e di tagliare e incollare pezzi, spostandoli da un testo all'altro, rendendo molto più veloce la composizione di lettere e scritti di ogni natura. Il passo successivo all'acquisto di un gestore di testi è quello di un impaginatore, i tanto blasonati desktop publisher. In questa categoria vengono racchiusi programmi di alto costo (e qualità) e software di basso prezzo (in grado di fare pochissime cose), funzioni solitamente già presenti in alcuni wordprocessor dell'ultima generazione. Una eccezione a questa valutazione viene fatta dal PUBLISHER 2.0 della MICROSOFT, che è un impaginatore facile da usare e dal costo assai contenuto, anzi veniva venduto (in offerta lancio) ai possessori di altri programmi MICROSOFT, direttamente dalla casa madre, per una cifra poco superiore alle 100.000 lire. In pratica allo stesso prezzo di un game, o a poche miglia di lire in più. Questo publisher vi permette di crearvi i vostri documenti personali, in più vi offre dei modelli già pronti, che potrebbero tornarvi utili per risolvere alcune situazioni. Si va dal gioco all'applicazione più seriosa. Potrete così trovare dei modellini di aerei in carta, con tanto di istruzioni per il montaggio, aeroplanini che potrete anche personalizzare con

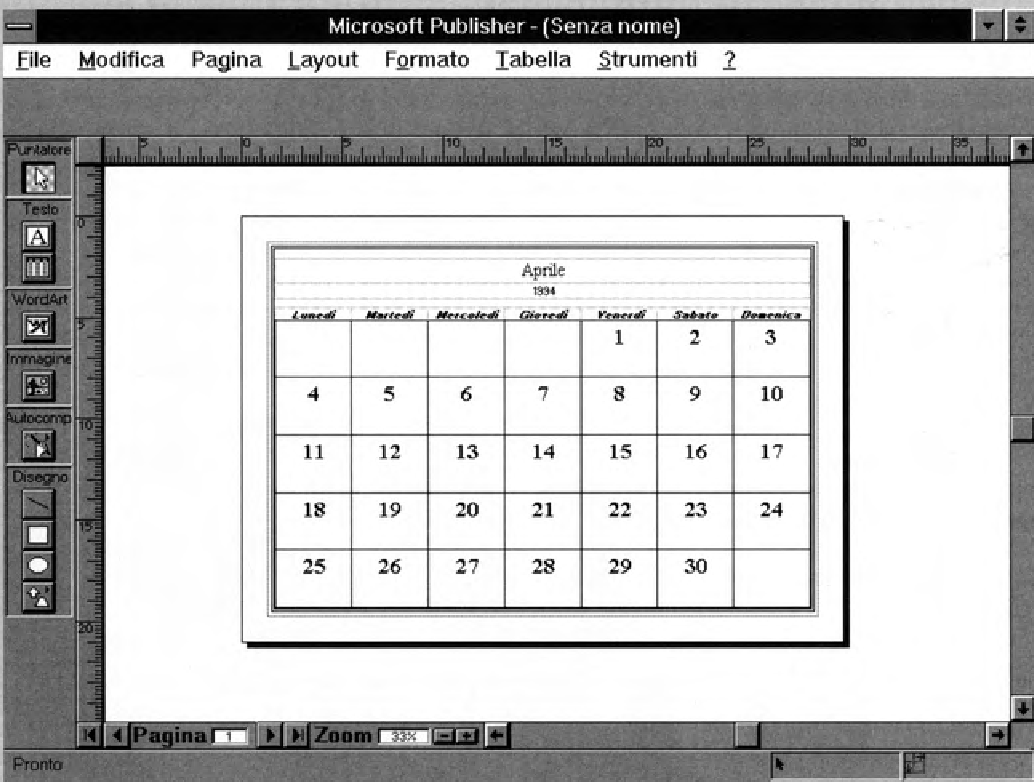




ORIALE

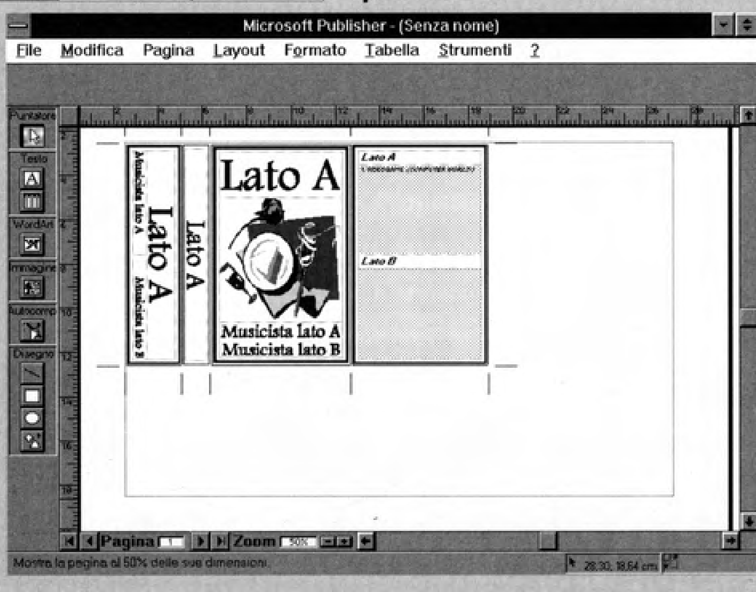
HER 2.0

OSOFT



limitata, se si fa un uso semiprofessionale del programma. Non dimentichiamoci poi della diversità macroscopica di prezzo, da poche centinaia di biglietti da mille a più di un milione! PUBLISHER 2.0 gira sotto WINDOWS 3.1 e richiede un minimo di 4 mega di memoria, se ne possedete 8 o 16 tanto di guadagnato. Inutile dire che queste poche righe non sono una vera e propria recensione di questo pacchetto, ma solo una piccola presentazione di un programma, che richiederebbe parecchie pagine, pagine che verrebbero sottratte ad altri prodotti, magari più interessanti, visto il pubblico a cui si rivolge la nostra rivista. Ciò non toglie che PUBLISHER abbia le doti per essere ritenuto valido da un pubblico che non vuole spendere milioni, ma che vuole ugualmente avere tra le mani un buon prodotto. M.P.

scritte e simboli. Potrete fare bigliettini, carte intestate, moduli commerciali, come: fatture, rendiconti, moduli di rimborso, intestazioni per moduli fax, ordini d'acquisto, note spese. Potrete preparare: notiziari, opuscoli, volantini, calendari, bigliettini d'auguri e striscioni. Il tutto con una semplicità impressionante, infatti questi moduli sono già pronti all'interno del programma. Se volete crearvi un documento tutto vostro, fuori dagli schemi prefigurati dai programmatori, non avete altro da fare che iniziare a comporre, partendo da una pagina completamente bianca. In questo caso dovrete avere preparato in precedenza le immagini e il testo, a questo punto non avrete altro da fare che importare i file interessati e disporli sul foglio, cercando di fare il tutto seguendo i canoni del buon gusto. Il software è veramente completo, ha poco da invidiare ai vari VENTURA o PAGE MAKER, logicamente questi due impaginatori sono più potenti del PUBLISHER, ma la differenza è



Provati p

CD ROM

THE PROGRAMMER CD

THE PROGRAMMER CD
MICROFORUM
PREZZO: L. 79.000
VALORE GLOBALE:
87%

La MICROFORUM si sta dando molto da fare nel mondo dello shareware e del public domain, infatti ha creato una vasta bibliografia, un gran numero di CD contenenti utility e programmi a basso prezzo.

Effettivamente 79.000 lire per un CD-ROM con oltre 500 differenti programmi è poco, peccato che i programmini offerti (di per sè utilissimi) risentano pesantemente dell'età e i programmatori abbiano già da tempo sostituito queste vecchie versioni con altre aggiornate, tenendo conto delle nuove esigenze degli utenti, soprattutto delle richieste che hanno i nuovi sistemi operativi e le macchine iperveloci.

In ogni caso questa collezione di software è utilissima per farsi un'idea di cosa offra oggi il mercato e richiedere poi in un secondo tempo il software aggiornato e la relativa licenza, ai realizzatori.

Il CD-ROM di cui stiamo parlando si rivolge a un pubblico di studenti e di programmatori in erba, di persone che non hanno le centinaia di migliaia di lire necessarie per acquistare i linguaggi più blasonati, magari della Microsoft o della Borland.

Qui troverete utility e piccoli programmi in basic, in quick basic e in C.

Il tutto per fare la felicità degli studenti, che sono gli utenti con meno soldi in tasca e che abbisognano di supporti di vario genere.

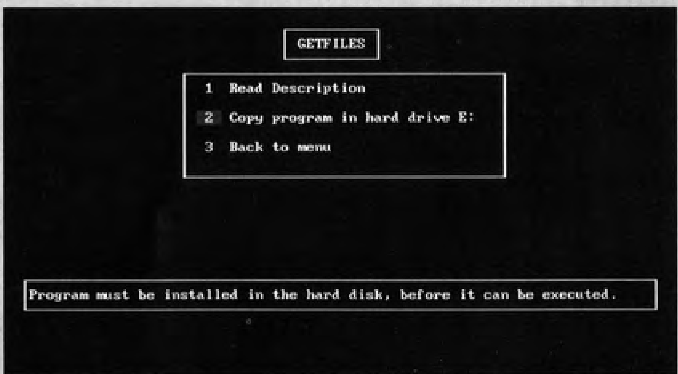
Con questa collezione di programmi potrete risolvere molti problemi, non dimenticatevi però che shareware, non significa gratis, ma semplicemente che potete guardare il programma, studiarlo e, se ritenete che faccia al caso vostro, ordinarlo al legittimo proprietario per pochi dollari.

Come recitano anche i signori della MICROFORUM, questa collezione di routine vi sarà utilissima per esercitarvi e aumentare il vostro livello di bravura nello sviluppo di nuovi programmi, magari per fare schiattare il compagno di banco o, perché no, il professore di informatica.

Il CD contiene oltre 45 mega di utility, una più interessante dell'altra, alcune abbastanza recenti, altre invece troppo vecchie per essere prese in considerazione.

Troverete: tutorial in C e in Basic, routine grafiche, programmi per flow-chart, routine per Windows, file di gestione dati input/output.

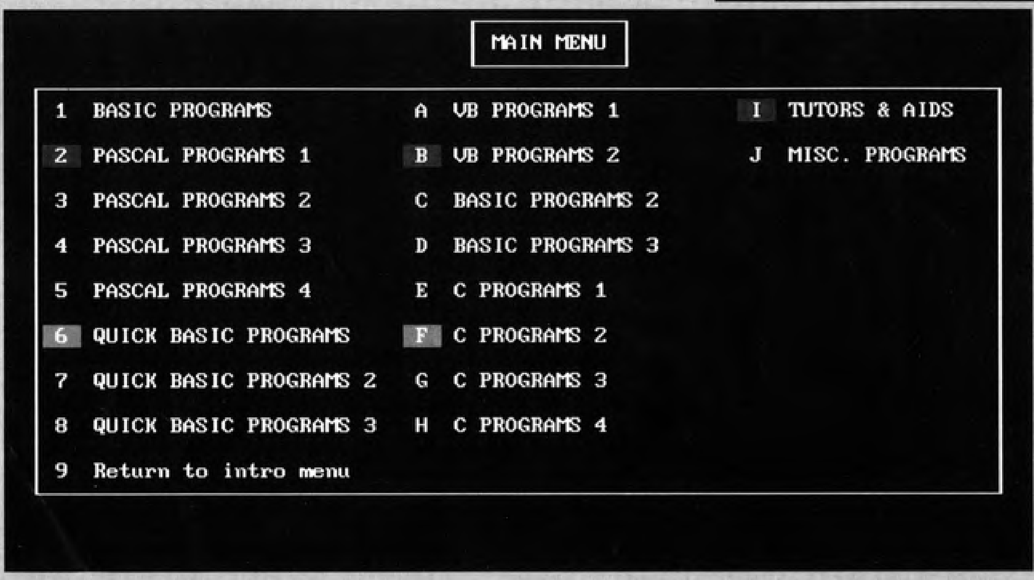
Usare questa collezione è semplicissimo, basta dichiarare la lettera che identifica il lettore di CD e



il disco fisso dove volete trasferire i file che vi interessano, in pochi secondi il programma farà quanto da voi richiesto.

A questo punto potrete iniziare lo studio delle utility prescelte e decidere se fanno o meno al caso vostro.

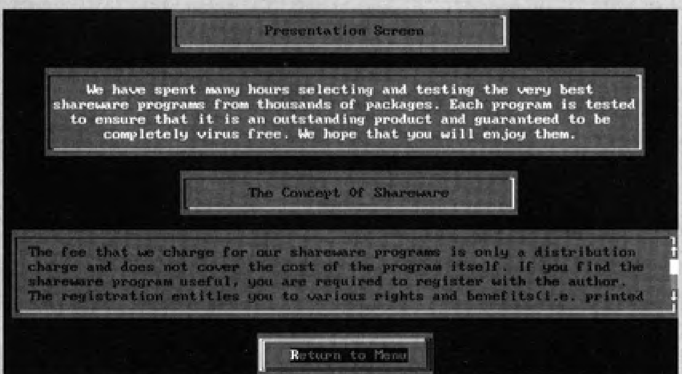
Tenete comunque presente che un CD-ROM di questo tipo è utile solo a chi studia linguaggi di programmazione, non serve per giocare, anche se molti si divertono programmando e hanno tutta la nostra stima.



er Voi!!

POWER UTILITIES

POWER UTILITIES
MICROFORUM
PREZZO: L. 79.000
VALORE GLOBALE:
89%



Questo CD-ROM è un insieme di fantastiche utility, di file che tutti gli smanettoni usano normalmente per risolvere i problemi che sorgono quotidianamente usando un PC. L'unico neo è la vetustità di tali file, utility shareware che in alcuni casi risalgono a parecchi anni fa. In ogni caso potrete sempre acquistare la versione più recente, mandando il dovuto ai programmatori.
Questa di usare file abbastanza datati, è sicuramente una scelta ben precisa della MICROFORUM, che non vuole danneggiare gli ideatori delle routine da lei pubblicate.
Il pacchetto contiene programmi basilari, come il CopyQM che serve per fare la copia in una unica soluzione di dischi di vari formati, il Format QM che permette di formattare velocemente. Altri copiatori e utility di gestione del disco. Logicamente questi software possono essere usati solo per fare copie di riserva, di programmi originali di cui si detiene la licenza, altrimenti si andrebbe incontro a numerosi problemi legali.
Sono inoltre contenute varie routine video, che permettono di effettuare grabbate di immagini contenute in altri programmi, come ad esempio game.
Inoltre troverete numerose utility grafiche, antivirus, routine di stampa, programmi di comunicazione e chi più ne ha più ne metta. In pratica più di 250 utility, per un totale di quasi 66 mega.
Anche in questo caso ci sembra doveroso ripetere che questi programmi sono shareware e non di pubblico dominio, quindi sappiatevi regolare.
Il CD in questione si rivolge a un pubblico di smanettoni alle prime armi, che vorrebbe sapere tutto sul PC, ma che ne è appena entrato in possesso e non conosce nessuno che utilizzi tali mezzi.
POWER UTILITIES vi mette in condizioni di realizzare tutti i vostri sogni, spendendo molto poco, 79.000 lire sono una giusta cifra per una simile raccolta di "potere", molto meno della maggior parte dei game in commercio.
Come già detto in passato, quando abbiamo avuto l'occasione di parlare di raccolte di questo tipo, vi ripetiamo di non farvi troppe illusioni, questi pacchetti non contengono la panacea a tutti i vostri guai, sicuramente vi aiuteranno a risolvere brillantemente alcune situazioni intricate.
Tenete poi presente che non esiste una documentazione cartacea e che le informazioni sui vari programmi sono solamente software e che dovrete stamparvele voi con la vostra stampante.
Anche per questo il costo del pacchetto è abbastanza ridotto, in pratica vi viene fornito solo il CD-ROM su cui sono contenuti tutti i file con la relativa documentazione.
Anche in questo caso ci troviamo di fronte a una raccolta che si rivolge a un pubblico di appassionati, che non vuole usare il computer solo per giocare.



Provati p

WINDOW
FOR WOR

Dopo il parziale insuccesso di Windows NT, che la Microsoft sbandierava come la scelta del futuro, ecco che la casa di Bill Gates si è opportunamente rassegnata a correggere il tiro. Infatti date le eccessive pretese di Windows NT, questo nuovo sistema operativo nativo probabilmente sarà usato per massicce installazioni di rete. La Microsoft ha però informato i suoi numerosissimi utenti che due sono le proposte che rivoluzioneranno il mercato del personal computer. La novità assoluta è la presentazione mondiale a ottobre di Windows 4.0, meglio conosciuto come Chicago, che sarà nativo e richiederà molte meno risorse di Windows NT. Per chi ha avuto la possibilità di vedere la beta release di Windows Chicago, ha potuto constatare l'esattezza delle notizie della Microsoft.

Nell'attesa di questo nuovo prodotto, la Microsoft ha comunque rilasciato una nuova versione di Windows che senza dubbio aumenta le possibilità effettive del sistema operativo più famoso e venduto al mondo. E' infatti stato rilasciato recentemente Windows 3.11 per Workgroup.

Contrariamente a quanto si potrebbe intuire dal nome del software, Windows fot Workgroup non è dedicato soltanto a chi fa uso di supporti di rete. Il nuovo sistema di casa Microsoft rappresenta il miglior compromesso attuale per chi voleva un sistema operativo aggiornato, veloce e robusto.

Windows for Workgroup permette l'aggiornamento di una release 3.1 di Windows, in modo da avere gruppi di programmi e desktop esattamente senza come nella versione 3.1.

Il programma di installazione cercherà automaticamente di riconoscere le schede di rete se presenti, le quali verranno gestite autonomamente da Workgroup, sia reti peer to peer (ad esempio Lantastic) o client server (Novell).

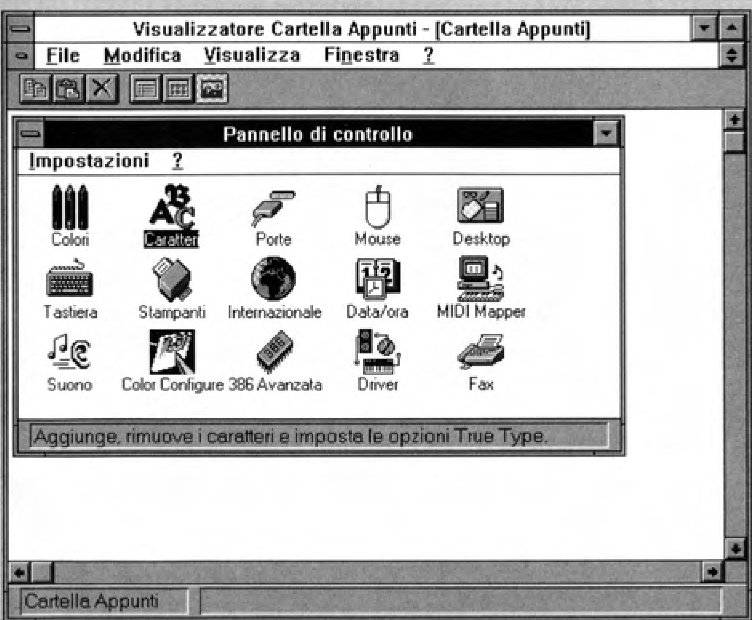
Dopo l'installazione, purtroppo piuttosto dispendiosa in termini di tempo, avrete uno spazio occupato leggermente superiore a Windows 3.1 di circa sei megabytes.

Se non possedete una rete di Pc non è necessario tenere il gruppo chiamato "RETI", che contiene il oltre alla configurazione delle schede per servers e users, anche dei bellissimi programmi per il mailing, ossia gestione della posta elettronica, fax, modem e comunicazioni in genere.

Tutto questo software può essere tolto dal disco rigido e quindi il vostro Windows for Workgroup rimarrà più o meno grande come Windows 3.1. A livello di desktop, Windows for Workgroup resta praticamente identico alla versione 3.1, ma è nelle sue caratteristiche di base che il software è molto cambiato. Ovviamente il sistema è totalmente a 32 bit e quindi i vostri microprocessori saranno sfruttati quasi al massimo delle loro caratteristiche.

Diciamo quasi al massimo, perché sarà Windows Chicago a sfruttarli pienamente, con una architettura a 32 bit, nativa e a diritto di prelazione.

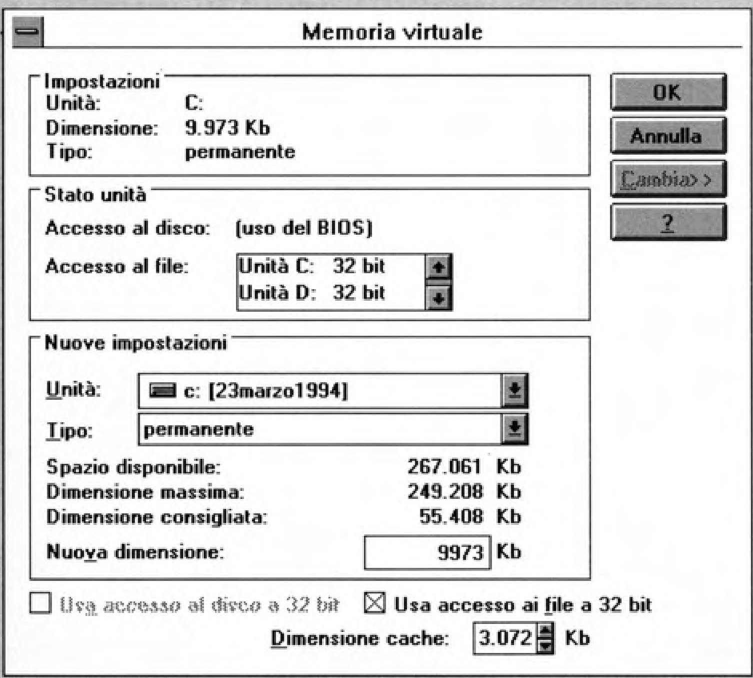
Per Windows for Workgroup è invece ancora necessaria la presenza di Ms-Dos. La vera novità di Windows for Workgroup è la possibilità di impostare accesso a dischi e files completamente a 32 bit. Mediante il caricamento nel





...er Voi!!!

...WS 3.11 ...RKGROUP

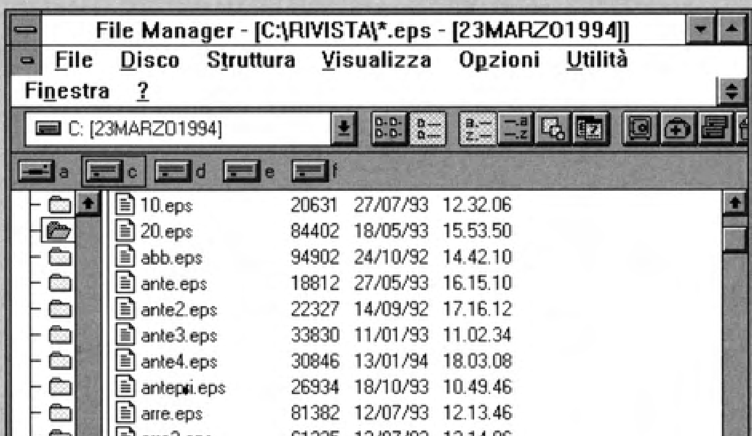


vostro config.sys di un piccolo driver di soli 3 kb potrete impostare questi valori. Per l'accesso al file permanente e a tutti i file a 32 bit viene data la possibilità di impostare una cache diretta in Kb, che vi consigliamo, per un sistema dotato di otto megabytes di memoria, non superiore a due megabytes, per non togliere importante memoria alle applicazioni. In questo modo potrete impostare al minimo la cache attribuita a smartdrive per Windows, che non è più necessaria data la presenza della cache interna. Queste opportunità di cache a 32 bit, permette di aumentare considerevolmente le prestazioni del sistema operativo nonché di tutti gli applicativi, in una percentuale intorno al 50% di miglioramento. Questo tipo di innovazione sarà disponibile anche nella versione Chicago di Windows. Questo dato ve lo possiamo garantire, dato che l'abbiamo personalmente testato. Con alcuni controller SCSI di qualche anno fa però non è possibile impostare l'accesso al disco a 32 bit, ma solo la cache dei file.

Nuovissimo è anche il file manager di Windows 3.11. Infatti sono state introdotte nuove icone per un ulteriore facilità di utilizzo e una nuova caratteristica che consente di customizzare a piacere la barra di strumenti di File Manager. Potrete divertirvi a creare un File Manager personalizzato decidendo le icone da rappresentare e inoltre è supportato l'utilizzo dei programmi di backup, rilasciati con ms-dos, direttamente da File Manager.

Se sentivate la necessità di aumentare le potenzialità e le prestazioni del vostro ambiente operativo grafico, allora Windows 3.11 for Workgroup è sicuramente la risposta giusta per voi. Robustezza, affidabilità, facilità d'uso e velocità sia in stand alone che in rete sono le peculiarità principali del nuovo Windows for Workgroup. In attesa di Windows Chicago questa è la miglior soluzione per gli utenti di personal computer. Ma Windows for Workgroup assicura una sicura compatibilità con tutte le applicazioni, perché quando sarà disponibile Windows Chicago molti utenti si troveranno a dover compiere una scelta difficile e impegnativa. Con Windows for Workgroup invece la continuità è verificata e garantita.

Corrado Capretti



L'EDITO

CON

CORR

Dopo la tornata elettorale che ha visto il legittimo prevalere di una corrente politica diversa da quelle sbandierate nella tormentata campagna, non vogliate male interpretare il senso di questo articolo. Il titolo è certamente polemico e me ne assumo la completa paternità, e si rivolge naturalmente al settore informatico. In particolare mi sento di criticare apertamente i contenuti di diversi scritti apparsi su alcuni testate concorrenti. Da circa un paio d'anni affermo che il mercato dei CD sarà quello che meglio identificherà il prevalere di elaboratori, in favore di console e lasciatemi dire che questo è un dato che non ammette e non ammetterà risultati diversi.

Da circa quindici anni avete potuto constatare l'enorme crescita che i computer hanno avuto, non solo nel settore degli applicativi, ma anche nel mercato che più ci sta a cuore, cioè quello dei videogame. In alcuni articoli di altre testate avete potuto invece vedere la sponsorizzazione sistematica di console, con apprezzamenti e valutazioni future trionfalistiche che, a mio modesto parere, non hanno nessuna ragione di esistere.

Un po' come uscire vincitori da una battaglia, sulla carta non ancora iniziata, ma che non ha nessun presupposto tangibile di vittoria. Questo è, secondo me, completamente fuori luogo e sicuramente prematuro e avventato. Dopo questa lunga introduzione, è chiaro che mi rivolgo a chi ha deciso che il fronte si è ormai attestato sullo scontro tra computers e console. Permettetemi subito di affermare categoricamente che questo è una guerra completamente inesistente.

Una recente statistica eseguita dal più grande produttore mondiale di elaboratori, ossia mamma IBM, ha rivelato le cifre di un successo che si conferma ogni giorno più grande. Con i dati in mio possesso posso permettermi di allargare questi valori non solo ai personal computer con sistema Ms-Dos, ma anche ad altri ambienti operativi, ossia Commodore Amiga e anche Apple Macintosh. In questa nuova sfida informatica quindi, si trovano coalizzati tutti i produttori di elaboratori e i nostri lettori si trovano finalmente uniti in un unica forza compatta. Speriamo quindi che gli amighisti più incalliti siano ragionevoli nel saper adeguatamente valutare la serie di valutazioni che verranno sviscerate in questo mio editoriale.

Ma veniamo alla statistica introdotta in precedenza. Questi dati sono relativi non solo ad alcuni paesi ma alla totalità del globo terraqueo e sono cifre che non ammettono, per lo meno in questo periodo, nessun diritto di replica. Il dato, relativo all'anno 1993 è il seguente: nel mondo la vendita e la presenza di elaboratori è di circa 150.000.000 (centocinquantamilioni, NdR) della quale circa 140.000.000 (centoquarantamilioni NdR), sono elaboratori con sistema operativo Ms-Dos, mentre la restante parte cioè 10.000.000 (diecimilioni NdR), sono da ripartire tra Commodore, Apple e altri. Ovviamente questo dato va letto in maniera saggia e oculata. L'apparente enormità del divario tra i Pc gli altri elaboratori è naturalmente dato dalla massiccia presenza nel grande mondo del lavoro. Infatti la grande espansione del Pc deve in primis il suo successo a questo tipo di valutazione. Da qualche anno a questa parte avete assistito anche alla grande affermazione del personal computer anche come macchina gioco. Non poteva essere diversamente, grazie alla "calata" delle grandi software houses americane che hanno quindi spostato l'ago della bilancia sui pc anche per quanto riguarda l'intrattenimento informatico.

ORIALE

TRO ENTE!

Il successo non poteva che essere totale e garantito, dato che ci si avvaleva di un parco macchine installato già di straordinaria dimensione. Ecco che la produzione taiwanese a basso costo ha così portato il pc su questi livelli di utenza. Basti pensare che probabilmente il 70% degli utenti ha acquistato un personal computer per fini lavorativi, ma che in alternativa lo utilizza anche per farci qualche gioco e divertirsi. Il computer ha un'ampia eterogeneità di utenza. Non è solo uno strumento dedicato ai più piccoli ma coinvolge tutte le fasce d'età. Quindi chi ha un elaboratore può mettersi a giocare dai dieci fino agli ottanta anni! E' facile quindi intuire come i produttori di software si muoveranno, in futuro. Ma in particolare affronterò il discorso relativo ai CD-ROM, che è quello che più mi sta a cuore. In questo ultimo periodo avete assistito alla nascita dei vari 3DO, CD-I e altri strumenti multimediali. Non si capisce bene perché alcuni si mettano a sbandierare la potenza incredibile di queste macchine rispetto a un tradizionale computer, con un qualsiasi ambiente operativo. Per queste console ad alte prestazioni sono disponibili un paio di titoli striminziti e già si profila un duello all'ultimo game, che a mio avviso non ha nessuna ragione di esistere. Nessun dubbio che probabilmente siano questi programmi di ottimo livello, ma prima di cantare vittoria sarebbe opportuno attendere un maggiore numero di titoli disponibili. Tutta questa potenza delle console, è da intendersi completamente sprecata e inutile. Infatti è come avere una Ferrari o una Porsche alle quali però mancano le ruote. La conseguenza è che questi due veicoli rimarranno fermi. Il mercato degli elaboratori invece offre già numeri che da soli farebbero impallidire qualsiasi altro produttore di hardware, e che invece interesseranno moltissimo il produttore di software. E' dato noto che il mercato del software, vuoi per la pirateria o per i costi dei programmi, non è un mercato altamente redditizio. Se il produttore di software dovesse rinunciare anche ai numeri del parco installato degli elaboratori con cosa mangierebbe? Come dice Lubrano, la risposta nasce spontanea, ed è chiara e lampante. Le altre macchine gioco come 3DO o CD-I devono ancora farne di strada prima di intaccare il primato ottenuto dagli elaboratori nel corso degli anni. E' necessario un cospicuo numero di programmi per poter gareggiare e questo è secondo me molto prematuro e comunque difficilmente realizzabile, almeno per ora. In ogni caso il computer in generale offre molto, anche al di fuori del videogame. Chiunque compri uno strumento informatico nel corso degli anni ha sempre la necessità di fare qualcosa che sia diverso dal gioco. Ebbene l'elaboratore offre tutte le possibilità che l'utente cerca per il miglioramento delle proprie capacità e conoscenze. Con l'utilizzo della periferica CD-ROM vedrete in futuro sempre più software gioco spettacolare e applicativi più utili ed efficaci. All'utente poco importa che la console possa fare girare velocissimi centinaia di sprite o che possieda microprocessori del futuro quando il presente non garantisce programmi per lo sfruttamento di questi hardware. Cerchiamo di rimanere con i piedi per terra e il più realistici possibile. L'elaboratore in generale è oggi, e lo sarà ancora per lungo tempo, il miglior compromesso per divertirsi e lavorare. Per quanto riguarda le console cerchiamo essere realistici e dare una valutazione corretta e coerente.

Corrado Capretti

L'EDITO

*** Specia

SPECIALE BBS (seconda parte)
Eccoci tornati a parlare di questa Utility chiamata SQUISH e che sara' di grande aiuto a chi di voi possiede una BBS o semplicemente si collega. Proseguiamo... Il comando 'busyflags' istruisce Squish ad usare il flag *.bsy di BinkleyTerm nell'area Outbound (uscita). Questo flag e' necessario quando lo Squish lavora in multitasking o in sistemi di rete per fermare lo Squish durante la ricezione di pacchetti di posta, in modo da non creare conflitti lanciando 2 volte il programma e causando cosi' danneggiamenti alla base messaggi.

Busyflags

Il comando 'oldarcmailexts' dovrebbe essere usato quando comuninichiamo con sistemi più vecchi, quali Opus 1.03. Queste versioni di Opus non riconoscono l'estensione dei pacchetti di posta con questo formato *.TU?, *.WE? o altre estensioni dei giorni della settimana. Quando viene eseguita una sessione WaZOO, e vengono inviati archivi compressi con il metodo Arcmail, i sistemi remoti potrebbero non riuscire a scompattare i pacchetti ricevuti. Questo comando istruisce lo Squish a modificare l'estenzione dei pacchetti che andra' a creare nel vecchio formato .MO?.

Oldarcmailexts

Il comando 'tossbadmsgs' dice allo Squish, durante il "toss " dei messaggi, di spostare nell'area BAD tutti quelli non indirizzati al tuo sistema, o tutti quei messaggi che non abbiano i TAG giusti, che si trovano nel file Areas.bbs. Questa possibilita' e' estremamente utile se hai richiesto un'area ma ti sei dimenticato di aggiungerla nella tua configurazione. I messaggi in quell'area verranno tenuti ugualmente, pero' verranno spostati nell'area BAD da te implementata nella sezione EchoArea, consentendoti di recuperare i messaggi con il comando Squish non appena la tua configurazione e' stata aggiornata con la nuova Area Messaggi.

Tossbadmsgs

Il comando 'batchunarc' dice allo squish di decomprimere tutta la posta compressa precedentemente. Per eseguire cio' bisogna rilanciare lo Squish dopo aver cambiato questo parametro. Usando il comando 'Batchunarc' viene richiesto uno spazio sul disco superiore ma esso previene anche una uscita messaggi fuori ordine. Lo squish quando effettua il 'toss' dei pacchetti, controlla loro le date, pero' se lo Squish ha effettuato il 'toss' solo da un archivio alla volta, le date possono essere mischiate. Se non mandi posta a nessuno, probabilmente non avrai mai bisogno di questo comando, al contrario se spedisci posta ti potra' essere molto utile.

Batchunarc

Il comando 'zonegate' predispone lo Squish ad eseguire una conversione speciale dei messaggi indirizzati ad un nodo in 'zonegate'. Quando, mandando una conferenza Echomail attraverso una zona, il Seen-bys deve essere spogliato dei messaggi, dato che il numero di net/node puo' essere duplicato dal 'Batchunarc di' zona. Questo commando e' fornito con il metodo FTSC-0004 osservante il gate conferences tra zone. Il formato per il comando Zonegate e' il seguente:

Zonegate <host> <nodes... >

Il parametro <host> e' l'indirizzo al quale il tuo sistema si allaccia al Gating. Tutti i messaggi Echomail indirizzati a questo sistema avranno un Seen-bys spogliato. <nodes> e' una lista di nodi, che deve essere aggiunta al Seen-bys, dopo che il settaggio originale del nodo e' stato spogliato. Avvertenza!!: Squish non fa aggiungere automaticamente il tuo indirizzo o l'indirizzo dell'Host al Seen-bys, cosi' tu dovrai includere il tuo indirizzo oppure quello di un altro sistema per poterli vedere. Puo' essere aggiunto un altro nodo al Seen-bys se necessario. NOTA: Zonegate e' potenzialmente un comando pericoloso. Se tu non sai esattamente come usarlo e' meglio non utilizzarlo.

Zonegate 2:253/68 249/106 253/68

Il comando 'statistics' istruisce Squish a creare un file di statistica, basato sulla posta spedita e quella ricevuta. Queste statistiche sono estremamente precise e complete. Con il programma esterno fornito potrai leggere il file Squish.sta e generare bollettini da riportare nei messaggi per un piu' preciso riscontro con altri nodi colleganti.

Statistics

IL comando 'stripattributes' dice allo Squish di aggiungere ai

ORIALE

le BBS ***

messaggi da spedire uno di questi attributi: Crash oppure Hold nella Netmail area. Controllando questi attributi il vostro sistema sara' in grado di capire se il pacchetto creato dovra' rimanere in attesa per delle chiamate point, o se dovra' immediatamente chiamare il sistema host a lui collegato.

Stripattributes CRASH

Il comando 'addmode' dice allo Squish di aggiungere determinate estensioni ai file .?LO. Normalmente, quando Squish vuole inviare un messaggio o un file ad un particolare nodo, esso usera' l'attributo corrispondente, specificato nel file di routing. Comunque, Addmode, istruisce Squish a controllare inizialmente nell'area outbound, se esiste un file con un attributo come (CRASH, HOLD o DIRETCT), lo modifichera' o lo aggiungera' al file creato. Questo e' utile se uno specifico settaggio e' normalmente usato nel file di route e vogliamo effettuare un'eccezione. In altre parole, un nodo puo' essere marcato come Crash, ma se quel nodo e' spento per un periodo di tempo, puo' rendersi indispensabile tenere la sua posta ferma. Se 'Addmode' e' abilitato, lui cambiera' l'attributo esistente con quello specificato dopo il comando stesso.

Addmode Crash

Il comando 'maxmsgs' dice allo Squish di fermare dopo x messaggi la scansione per permettere la compressione del pacchetto in un archivio e per continuare la scansione da dove si era arrestata. Questa funzione puo' risultare utile in situazioni dove lo spazio su disco e' scarso, o dove la dimensione dei file .PKT e' piccola. Quando si utilizza la modalita' "IN OUT SQUASH", il comando Maxmsgs e' automatico. Comunque, quando la fase 'OUT' e quella di 'SQUASH' sono separate, e' meglio creare dei file batch appositi. Per favore vedere la documentazione per maggiori informazioni sull'uso del comando Maxmsgs. Il numero dopo Maxmsgs specifica il numero di messaggi da processare prima di interrompere e archiviarli in modo compresso. Un numero intorno ai 100 puo' risultare corretto generando usualmente un pacchetto di circa 75 Kbyte. Ovviamente dovrete vedere voi quale risultera' piu' opportuno nel vostro caso.

Maxmsgs 200

Il comando di 'Swap' (OUT) istruisce lo Squish a salvare se stesso al di fuori dei vari Xms/ems/disk prima di eseguire la compressione. Questo libera circa 3 Kb. di memoria che Squish normalmente usa, cio' permette allo Squish di essere usato in situazioni veramente critiche per quanto riguarda la memoria. Di default, lo Squish tenta un salvataggio in XMS, come prima cosa, poi tenta con l'EMS ed infine tenta sul disco fisso. Se voi non specificate qualcosa dopo il comando 'swap' lo Squish ricorre direttamente al disco fisso (nel direttorio corrente) per il salvataggio. Comunque, se desideri che lo Squish effettui il salvataggio da qualche altra parte invece del direttorio corrente, basta specificarlo dopo il comando stesso. AVVERTIMENTO! Qualche networks potrebbe essere allergico al comando Swap Se vi crea problemi nell'utilizzo provate a farlo girare con la modalita' 'OUT' come nel seguente esempio.

Swap C: OUT .SWP

Il comando 'nuke' (solo in modalita' Arcmailattach) istruisce lo Squish a cancellare Arcmail bundles per i quali nessuno ha allegato messaggi. Questo comando e' richiesto SOLO quando si usa Max con D'bridge o qualche altro mailer che potrebbe cancellare o troncare files dopo averli spediti. Quando lo Squish e' nella fase di 'SQUASH', effettua la scansione di tutti i messaggi in elenco e riporta tutti i file allegati. Poi effettua la scansione dei pacchetti nell'outbound, cancellando gli Arcmail bundles che non hanno messaggi allegati. QUESTO COMANDO E' POTENZIALMENTE PERICOLOSO, QUINDI DOVREBBE ESSERE USATO SOLO SE IL TUO MAILER LO RICHIEDE !

Nuke

Il comando 'maxattach' e' utilizzato solo in modalita' Arcmailattach. Questo comando dice allo Squish di riservare memoria per <n> messaggi in ogni netmail. Tu non dovresti avere un numero di messaggi piu' alto di questo nella tua area netmail. Non succedera' nulla di grave se il numero di messaggi supera questo, ma tu potresti trovare qualche messaggio duplicato. Il settaggio di default per Maxattach e' 256. Se il tuo Sistema non necessita di questo comando e' preferibile non utilizzarlo.

Maxattach 256

L'EDITORIALE

Speciale B.B.S.

Il comando 'maxpkt' e' usato in entrambe le modalita' sia Arcmailattach che non. Questa funzione specifica il massimo numero di pacchetti che possono essere presenti in OUTBOUND.SQ contemporaneamente. Se il numero di pacchetti eccede questo valore, allora il pacchetto in eccesso viene messo in coda per la prossima esecuzione dello Squish. Il default per Maxpkt e' 256. Se il tuo sistema non lo richiede non modificare questo valore.
Maxpkt 256

Il `buffers'keyword controlla memory di Squish uso. Da default , Squish usera' grande buffers per processando posta. Comunque ,se you're correndo Squish in una memory-restricted environment ,tu puo' raccontare Squish per usare meno memory da specificando uno dei opzioni sotto. AMMONIMENTO! Come tu diminuire il buffer taglia ,Squish diventa più lenta e più lenta. `buffers Small'is inappropriato se you're inviando posta a qualche altro nodo buffers medio dovrebbe essere considerato il minima per hubs.

Buffers Grande Buffers Media Buffers Piccola

Prossimo sono qualche number di message area definitions. Comunque ,come una nuda minimo ,deve avere una Netmail area e una messages cattivo area. Il format di una message area definition e': <type> <tag> <path> [flags] [nodes] <type> specifica il tipo di area per definire. <type>s Valido sono Netarea ,Badarea ,Dupearea e Echoarea. Deve avere a minimo Netarea uno e a minimo Badarea uno. <tag> specifica una short-form "nome "per che area. Questo nome e' usato come una via rapida di riferentesi a che area per Netareas ,Badareas e Dupeareas ,il solo requirement es que il tag deve essere unico. Comunque ,per Echoareas ,questo tag definisce il nome reale del area , come usato quando conversando a altro sistema. In altro parola ,prima assegnando una tag a un eco ,tu dovrebbe domandare il vostro cibo per il nome di quel eco. <path> specifica il path a il area. Per *.MSG areas ,questo dovrebbe essere il path a il message elenco. Per Squish areas ,<path> dovrebbe essere il path e radice di file di il Squish area. [flags] sono un opzionale assestato di modifiers per ognuno area. UNA flag e' una dash subentrato da un character ,più un discussione opzionale. Flags puo' essere usato a change il attribuire di un area ,tale che facendo che area "passthru",usando il Squish message format per che area , e così su. Una descrizione breve di ognuno flag segue ,ma per più information , tu dovrebbe consultare il Squish documentazione per un explanation piena di ognuno flag. -f The'-f'flag seleziona il FTSC-0001 (*.MSG) storage format. *.MSG e' il default ,così questo flag normalmente non deve essere usato. -p<node> The'-p'flag seleziona un alterno primario address per il area corrente solo. Questo address SARA' usato in Seen-bys ,lines PATH , e pacchetto headers. -s The'-s'flag istruisce Squish a striscia il privata morso da tutto messages ricevuto in il area corrente. -x<node> The'-x'flag ferma <node> da MANDANDO posta in il eco specificato. -0 The'-0'flag indica che la posta area e' una passthru area. -+<node> The'-+'flag istruisce Squish per aggiungere <node> a il Seen-bys per il area corrente solo. -$ The'-$'flag racconta Squish che il specificato area usa il Squish message format. -$m<msgs> The'-$m'flag istruisce Squish per tenere su a una massima di <msgs> messages in questo Squish-format area. Message sara' cancellato da Squish su il volare. -$s<msgs> The'-$s'flag istruisce Squish a skip il inizialmente <msgs> messages quando uccidendo fino a il last'-$m'messages in ognuno area. Questo parametro e' solo applicabile quando usando il -$m flag. -$d<age> The'-$d'flag istruisce Squish per tenere su a una massimo di <age> days'worth di messages in questo Squish-format area. Uccidendo da date e' NON fatto su il volare ,così SQPACK dovere essere correre su una base regolare per purgare messages.

sistema Pieno deve avere a minimo Netarea uno. Potete dichiarare più Netareas se tu simile (e Squish vuole scan tutto di gli quando imballando posta),ma tutto inbound Netmail sara' messo in questo area.

Netarea NETMAIL C: Questo

Il Badarea e' usato per mettendo insicuro o grunged messages. Pieno sistema deve avere una Badarea.

Badarea BAD_MSGS C: UNA

Il Dupearea e' opzionale. Se tu avere definito una Dupearea ,tutto duplicato messages sara' messo in questo message area. Altrimenti ,duplicato andra' in tuo Badarea.

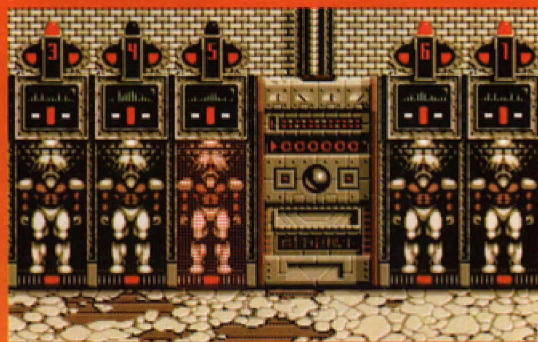
Dupearea DUPES C: Tuo

Prossimo arriva zero o più Echomail area definitions. SE VOI SONO DICHIARANDO TUO AREAS IN AREAS. BBS ,COMMENT FUORI ALL'ECHOAREA'LINES! Il inizialmente line definisce un Echomail area called'TUB' ,quale usa il *.MSG format in il C: Il elenco. Questo eco e' scanned a 1: 123/99.
Echoarea controllare C: Controllare -$ 2: 1/1 2: 100/99 4
Il line secondo definisce un Echomail area called'MUFFIN' ,quale usa il Squish format (perchè di the'-$')in il files chiamato C: Chiamato. Sq? .Questo eco e' anche scanned a 1: 123/99.
Echoarea MUFFIN C: A -$ 1: 123/99
Come molti Echomail areas puoi essere soggiunto come tu simile. Giusto fare sicuro a aggiungere il flags appropriato ,-$ incluso per Squish-format areas , e tu dovrebbe essere tutto assestato.

Enrico 230:1010/104
Pino 230:1010/104.3

BRUTAL SPORTS SERIES: FOOTBALL





MS-DOS

BRUTAL SPORTS SERIES: FOOTBALL
MILLENIUM

GRAFICA: VGA
SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER
HARD DISK: INDISPENSABILE
CONTROLLI: TASTIERA, JOYSTICK

GRAFICA: **85%**

SONORO: **83%**

GIOCABILITA': **79%**

VALORE GLOBALE: **82,3%**

Era da diverso tempo che la Millenium non proponeva nuove uscite ed ecco che in questa primavera 1994 viene consegnato un nuovo titolo. Si sta parlando di Brutal Sports Football, una nuovo e piacevole gioco sul Football americano. Sembrerebbe uno dei tanti usciti finora ma Brutal Sports Football non è propriamente una simulazione. Si tratta di un violento arcade che non può che ricordarvi i vari Speedball o Skateball, indimenticati successi del passato. Anche se si tratta di vecchi titoli non possiamo che affermare che rimangono tuttora imbattuti e che Brutal Sports Football li fa sicuramente rimpiangere.

Un solo disco è stato sufficiente per contenere tutto il software e questo ve la dice lunga sulla spettacolarità del programma. Dopo l'installazione su disco fisso, Brutal Sports Football occuperà solamente poco più di un megabyte di spazio, una vera rarità di questi tempi. Un solo megabyte di memoria ram sarà sufficiente per giocare, mentre il processore dovrà essere almeno un 386 Sx a 20 MHz. La scheda grafica è una normale vga che viene affiancata per l'audio da schede Adlib o Soundblaster.

Proprio come nei vecchi Speedball o Speedball II, anche in Brutal Sports Football dovrete scegliere una squadra che fa della cattiveria la dote primaria. Potrete giocare in uno scontro diretto chiamato opportunamente "unfriendly" in modalità di lega oppure knockout, nel quale potrete scegliere di giocare al meglio delle cinque partite, delle tre o singola partita. Come a solito la lega e sicuramente la più interessante. Verrete inseriti in un girone composto da quattro squadre e successivamente proseguire nei vari match. Durante la fase di gioco subito saltano all'occhio varie imperfezioni. La tastiera non risponde in modo molto rapito quindi il joystick risulta il più efficace. Gli sprite si selezionano automaticamente e quindi diventa difficile organizzare una vera azione d'attacco spettacolare. Durante le mischie Brutal Sports Football diventa effettivamente molto confuso, dato che perderete sicuramente di vista la palla ovale. La prospettiva di gioco, non aiuta a interpretare correttamente le traiettorie del pallone e quindi molto spesso sbaglierete le prese volanti. Nei titoli del passato sopracitati questi difetti non erano certamente presenti e quindi Brutal Sports Football non può competere ad esempio con Speedball.

Dal punto di vista grafico dobbiamo però affermare che Brutal Sports Football non è proprio un brutto gioco. Infatti gli sprite sono certamente molto ben disegnati e curati nei particolari. L'animazione è fluida e veloce e se possedete un PC molto veloce sarete costretti ad abbassare la velocità di gioco, con l'utilizzo dei tasti da F1 a F8. Forse una prospettiva di gioco meglio concepita avrebbe dato a Brutal Sports Football un giudizio critico migliore. Seppur non esaltante, possiamo definire la parte audio di Brutal Sports Football più che sufficiente. Il software è piuttosto piccolo in termini di spazio ma, effetti speciali, rumori e commento musicale sono di discreto livello di realizzazione. Non stiamo certamente esaltando Brutal Sports Football ma è giusto riconoscerne alcuni pregi.

Se Brutal Sports Football avesse avuto un livello di giocabilità più elevato sarebbe stato davvero un gioco molto divertente. Se avete riflessi fulminei e grande colpo d'occhio potrete comunque divertirvi con Brutal Sports Football anche se in passato, con altri titoli, abbiamo visto sicuramente programmi molto più spettacolari.





NOMAD



MS-DOS

NOMAD
GAMETEK

GRAFICA: VGA
SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER
HARD DISK: INDISPENSABILE
CONTROLLI: MOUSE, TASTIERA

GRAFICA: **83%**

SONORO: **85%**

GIOCABILITA': **84%**

VALORE GLOBALE: **84%**





Alcuni mesi fa avevamo preso in visione alcune preview di questo nuovo gioco della Gametek. Da ormai un paio d'anni la Gametek distribuisce videogames dalle alterne fortune. Infatti non è stato ancora realizzato il gioco che consacrerebbe la Gametek nell'olimpo dei grandi. Alcuni potevano pensare che Nomad sarebbe stato il titolo giusto per il salto di qualità. Ebbene dopo un attento esame molti di voi potranno certamente restare delusi. Nomad è un gioco di vecchia concezione, che non riesce a catalizzare l'attenzione del giocatore per lungo tempo. Grafica e sistema di controllo lo rendono troppo simile ad altri giochi prodotti in passato e ve ne renderete subito conto anche dalle immagini pubblicate in questo articolo. Non pensiamo quindi che con Nomad, la Gametek otterrà il successo auspicato.

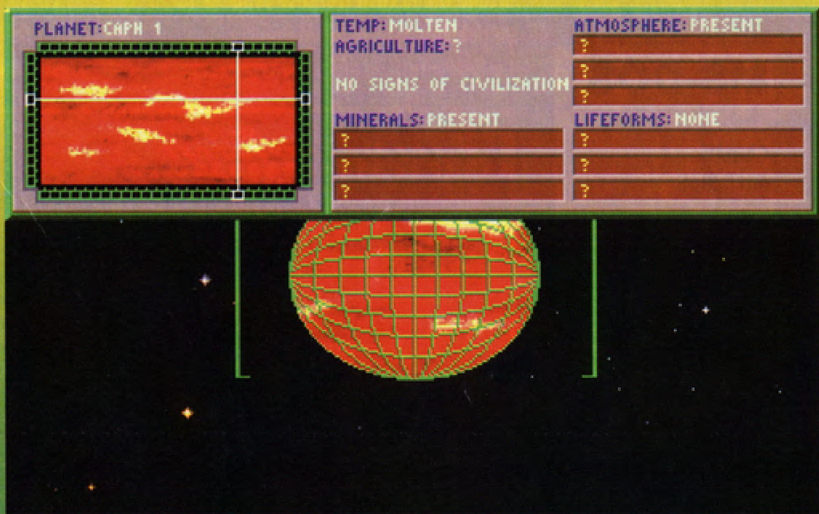
Il nuovo gioco della Gametek viene rilasciato su quattro dischi ad alta densità. Il programma di installazione su hard disk trasferirà i file occupando uno spazio su disco di circa sei megabytes. Vi consigliamo di possedere almeno due megabytes di memoria dato che Nomad richiede circa un megabytes di memoria EMS. Per quanto riguarda il microprocessore sarà sufficiente un 386 Sx a 20 MHz ma ci sentiamo di consigliarvi un 386 Dx a 33 MHz, che vi assicurerà una velocità più che sufficiente. La grafica viene gestita da una normale vga mentre il supporto audio prevede l'utilizzo di schede Soundblaster o Adlib. Il sistema di gestione del gioco ricorda senza dubbio altri visti in passato, ad esempio Star Control. In Nomad potrete utilizzare sia tastiera che mouse, anche se quest'ultimo vi consentirà una maggiore flessibilità di controllo. Dopo l'introduzione animata verrete introdotti dal vostro computer di bordo alla fase di gioco. LA vostra nave è un nuova realizzazione che vi porterà a contatto con numerose razze aliene. Comunicando con esse, sia pianeti che navi spaziali, otterrete informazioni utili e avrete la possibilità di accettare missioni di vario tipo. Una volta in contatto con navi spaziali o pianeti, potrete decidere anche se commerciare, ottenere informazioni o accettare missioni. Potrete effettuare una scansione del pianeta sul quale orbitate, per raccogliere il maggior numero di informazioni. Queste verranno archiviate nel vostro efficiente computer, per una eventuale consultazione, compresa anche la posizione. La vostra capiente nave spaziale è divisa in vari compartimenti nei quali potrete caricare il risultato dei vostri commerci e inoltre i vostri armamenti. In Nomad verrete anche chiamati in fasi di combattimento, le quali non

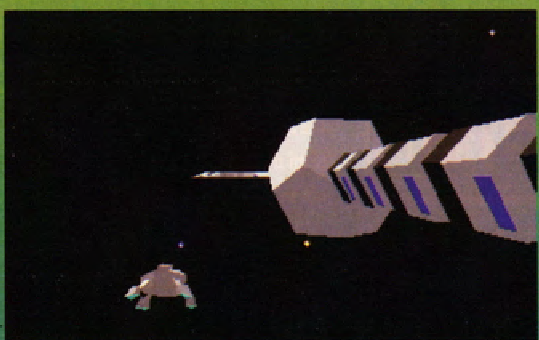


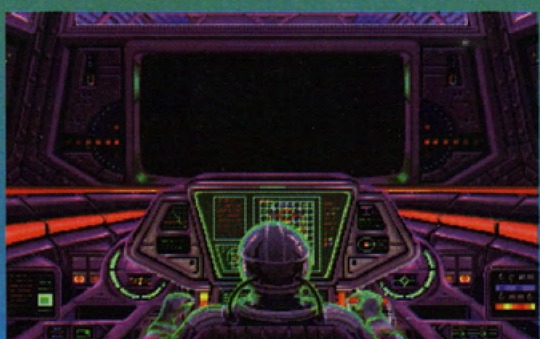
sono l'obiettivo principale del gioco ma comunque danno un po' d'azione e di movimento a un gioco altrimenti davvero noioso. Il lavoro grafico della Gametek in Nomad, poteva senz'altro avere un risultato migliore. La prima impressione avuta dopo averlo analizzato è che Nomad è un prodotto del 1994 ma con caratteristiche di giochi molto più vecchi. La grafica non è sicuramente scadente ma comunque non molto adeguata agli standard che ormai siete abituati a vedere nei videogame. Le colorazioni sono fin troppo elementari e i disegni realizzati con poca ricchezza dei particolari. Le animazioni, molto ripetitive, non si discostano molto dal giudizio precedente. Durante la fase orbitante vi verrà all'occhio quel senso di dejà vu, in particolare, ad esempio, con Elite della Rainbird. Per un gioco del 1994 la Gametek doveva prevedere ben altro risultato dato che ormai tutti i giocatori hanno il palato fino. Sensibilmente meglio, anche se non eccezionale, è invece la parte sonora di Nomad. A livello critico sono abbastanza buoni i commenti musicali, sia come composizione che come digitalizzazione. Molto ben realizzate invece le fasi di speech che risultato chiare e precise. Il set di campionamenti invece non è molto nutrito e si ripeterà durante il gioco in modo addirittura ossessiva. Sebbene Nomad non sia un gioco immenso, si poteva lecitamente sperare che la Gametek offrisse al suo pubblico qualcosa di meglio. Anche se il sistema di controllo è abbastanza flessibile, si può dire che alla lunga Nomad vi potrà annoiare a morte. Le azioni sono spesso ripetitive e presto vi stancherete di farle. Questa è la caratteristica più grave di giochi come questo, che purtroppo in breve tempo annoiano il giocatore. In conclusione ecco che Nomad non raggiunge il livello sperato da molti. La Gametek con Nomad non pensiamo che otterrà il pieno riconoscimento critico. Questo pensiamo che sarà valido anche sul mercato del videogame, nel quale Nomad non otterrà probabilmente un grandissimo risultato. Nomad è un gioco di medio valore critico che probabilmente passerà inosservato dall'ormai grandissimo pubblico di videogiocatori.

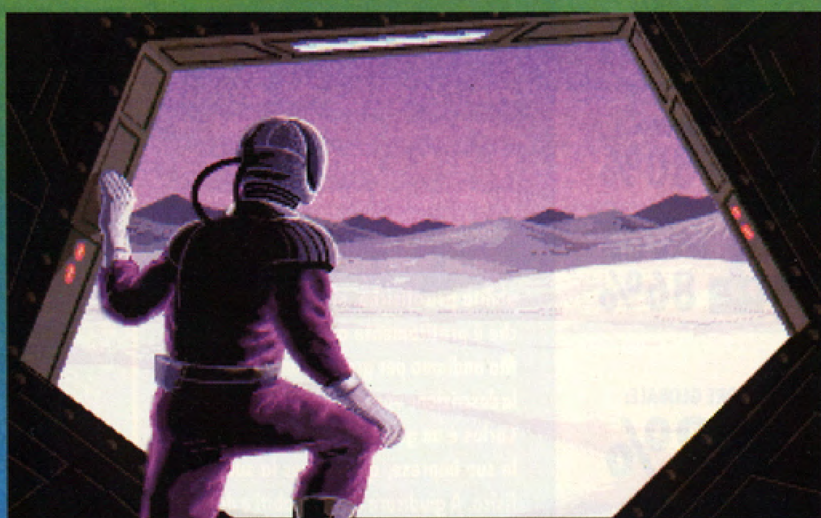






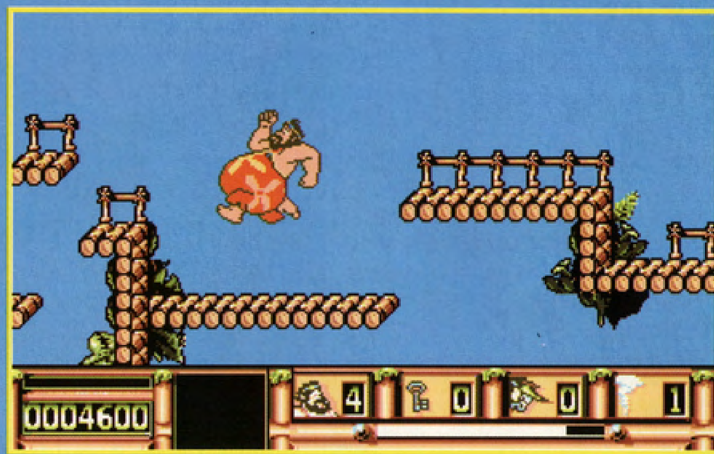




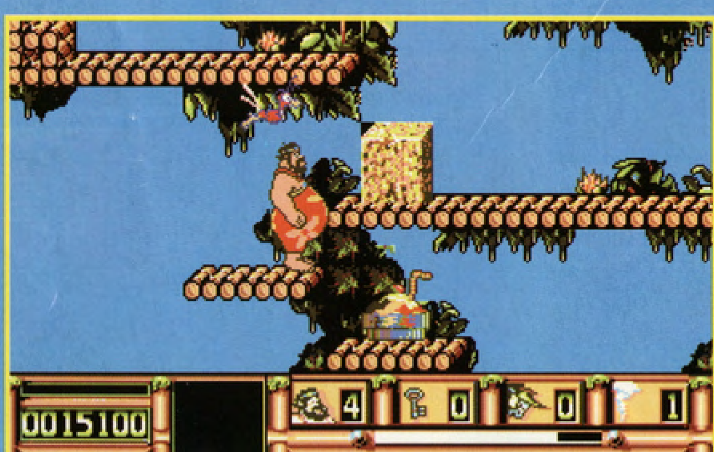


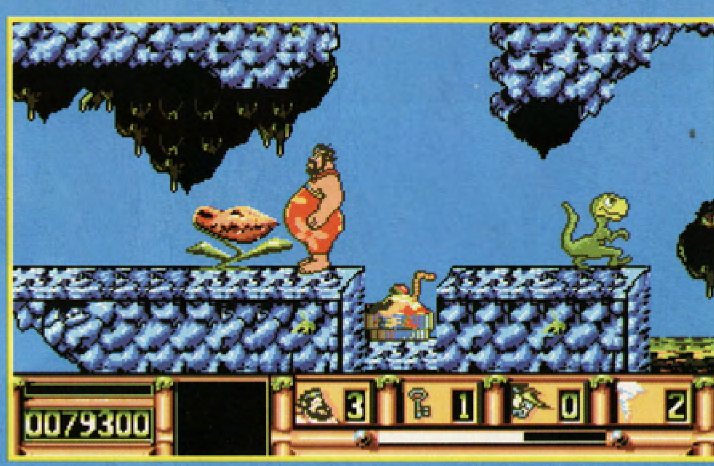
CARLO





Gli amanti e i cultori del puro arcade non possono certamente farsi sfuggire la nuova produzione della Microids.
Stiamo parlando di Carlos, il nuovissimo, divertentissimo, simpaticissimo e impermeabilissimo (Copyright 1994, E.Mandi) arcade che la casa francese propone ad un pubblico estremamente ampio.
Carlos è infatti un gioco che saprà certamente farsi apprezzare, oltre che dagli amanti del genere, anche da chi non da agli arcade la priorità assoluta nelle proprie scelte. Il game è estremamente semplice, facile da gestire e molto intuitivo. Inoltre non richiede particolari abilità psicofisiche, si tratta di un gioco che è praticamente accessibile a tutti.
Ma andiamo per gradi e cominciamo con la descrizione vera e propria del software. Carlos è un grande uomo, non tanto per le sue imprese, quanto per la sua mole fisica. A giudicare dai suoi abiti e dal suo comportamento, inoltre, il protagonista del gioco è anche estremamente buono e docile. Potete quindi associare la figura di Carlos con quella del classico gigante buono (vedi Bud Spencer, tanto per fare un esempio). Vi starete ora chiedendo come si possa intuire da un arcade la personalità del personaggio principale? Beh, è estremamente semplice. Carlos indossa una salopette rossa con grossi fiori colorati, possiede poi una fitta barba, ha una pancia enorme e cammina fieramente a piedi scalzi. L'idea che ci ha dato di lui è quella del figlio dei fiori, il classico personaggio che fa della non violenza la caratteristica peculiare.
Vi sono altri due particolari che possono far capire la natura pacifica del personaggio: Carlos non si stacca mai dal suo simpatico e fedele volatile (di cui sinceramente non siamo riusciti a capire la specie) rosso, che lo segue in ogni dove; l'altra caratteristica che fa del gioco un modo per divertirsi senza ricorrere alla violenza è il tipo di "armi" che Carlos ha a disposizione. Come può accadere vivendo in paesaggi sperduti e incontaminati, il nostro protagonista dovrà vedersela con pericolosi animali. Carlos, in questi casi, non farà uso di armi da fuoco, laser o macchine belliche, ma semplicemente utilizzerà il suo fiato





MS-DOS

CARLOS
MICROIDS

GRAFICA: VGA
SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER, ROLAND
CONTROLLI: TASTIERA, JOYSTICK

GRAFICA: **80%**

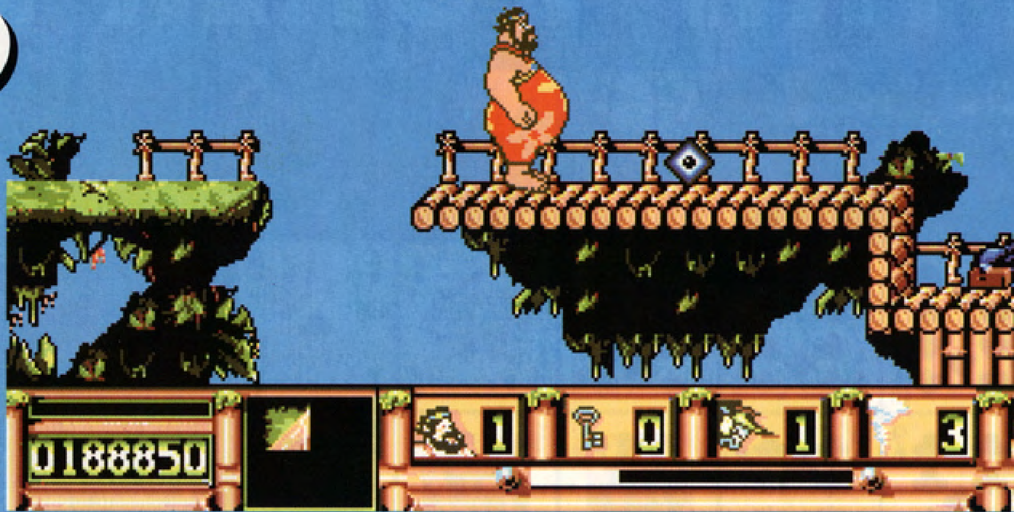
SONORO: **80%**

GIOCABILITA': **86%**

VALORE GLOBALE: **82%**

OS





e la sua mole. Come? Semplice, basterà alitare addosso a questi animali o saltarci sopra per riuscire a renderli più... mansueti.

Il vostro compito sarà ovviamente quello di entrare nei panni di Carlos e muovervi all'interno dei vari livelli, al fine di collezionare bonus, punti, vite, chiavi, cibo e pezzi di puzzle (scusate il gioco di parole).

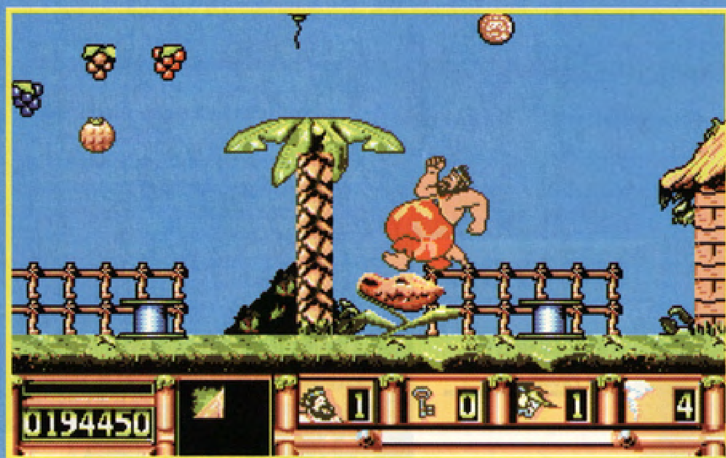
Sarà inoltre possibile raccogliere apposite icone che vi permetteranno di aumentare la potenza del vostro fiato, creando dei veri e propri uragani, oppure vi daranno la possibilità di ricevere la potenza di un toro (contro alcuni tipi di animali feroci potrebbe risultare utile).

Come al solito, il gioco si svolge in diversi livelli a cui potrete accedere anche con le usuali password.

Il nostro giudizio sul game è senza dubbio favorevole. La grafica e il sonoro, pur non raggiungendo valori estremamente elevati, rimangono comunque apprezzabili. La giocabilità, a nostro giudizio, è elevata, grazie alla simpatia del personaggio, della storia e del gioco in genere. Un altra nota positiva è lo spazio che occupa il software. Chi ha detto che tutti i giochi moderni richiedano inevitabilmente enormi fette dei nostri hard disk? Beh, ecco la smentita: Carlos potrà anche girare da dischetto!

Detto questo, non ci resta che consigliarvene l'acquisto. Noi ne siamo rimasti soddisfatti.

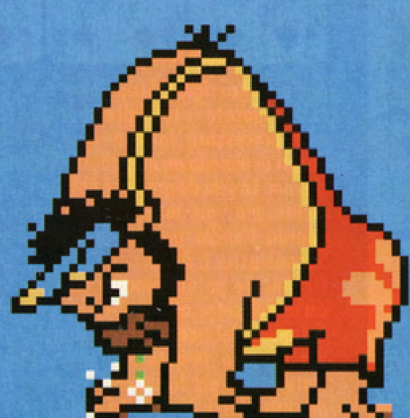
A voi l'ultima parola.











STRIP POKER LIVE!





La nostra nazione non ha mai primeggiato nel mercato del videogame, ma in questi ultimi mesi qualcosa di buono è stato fatto. Dopo le recenti uscite della Dynabite che, con Stryker e Lite Night ha fatto registrare notevoli consensi, anche un'altra casa ha disponibile un titolo. Sebbene non di recentissima produzione, in questo articolo vi proponiamo Strip Poker Live della Porky Production. Si tratta di uno strip poker leggermente diverso da quelli visti in precedenza, dato che alcune opzioni lo rendono interessante e più ricco rispetto giochi del genere prodotti in passato.

Strip Poker Live è disposto su tre dischi che, dopo la consueta installazione, avranno come risultato circa quattro megabytes di spazio occupato su supporto a disco rigido. Strip Poker Live può essere giocato su tutti gli elaboratori con microprocessore Intel o Amd, purché dotati di almeno un megabyte di memoria ram. La scheda grafica è obbligatoriamente una vga, mentre per quanto riguarda l'audio potrete usare schede Soundblaster o Adlib.

Finalmente potete giocare a poker con carte dal sette all'asso, come previsto dal gioco del poker internazionale, per due persone. In questo vi potranno entrare giochi più facilmente, scale e full per intenderci. Negli altri strip poker è necessario giocare con tutte le carte del mazzo e questo pregiudica fortemente la possibilità di realizzare soprattutto le scale. In Strip Poker Live potrete decidere quanti abiti avete indosso. A seconda della risposta, che potrà essere da 1 a 8, le ragazze proposte cambieranno. Inoltre Strip Poker Live è il primo strip poker che potrà coinvolgere anche le signore. Infatti in Strip Poker Live potrete scegliere di giocare anche contro un uomo adeguando il gioco quindi anche per le donne. Viene così sfatata la considerazione che lo strip poker è un gioco per soli uomini.

Bisogna comunque avvertirvi che vincere con Strip Poker Live non è una cosa semplicissima. Infatti i programmatori hanno inserito alcune routines che permettono al computer un modo di gioco molto professionale e quindi difficile da prevedere.

Il sistema di controllo del gioco è molto semplice e utilizza preferibilmente il mouse. Verrete posti su un tavolo sul quale per le puntate dovrete utilizzare le fiches sulla sinistra. Potrete decidere l'apertura e il rilancio e in caso di vincita la schermata grafica è a schermo intero, clickando sulla fotografia. Il sistema nella sua semplicità risulta abbastanza preciso e funzionale.

Dal punto di vista grafico Strip Poker Live non è certamente un prodotto di qualità sopraffina. A nostro avviso, per giochi come questo, la scheda vga offre delle possibilità senza dubbio maggiori. Le colorazioni di Strip Poker Live sono dunque senza fronzoli ed eccessi mentre i disegni sono forse troppo tradizionali. Anche per quanto riguarda le digitalizzazioni forse si poteva fare di meglio. Infatti il gioco è in risoluzione di 320x200 che a nostro avviso doveva essere incrementata. Il risultato è che le immagini risultano un poco confuse ma certamente non scadenti. Forse una scelta opportuna sarebbe stata qualche animazione per incrementare l'interesse del giocatore ma purtroppo non ne sono state previste.

Anche se in questo tipo di giochi il sonoro non rappresenta sicuramente una parte importante, sarebbe stato comunque opportuno inserire qualcosa in più. Musica ed effetti sonori sono ormai una parte più che determinante nella riuscita di un videogame. Basti pensare a Cover Girl, che pur essendo scadente con qualità grafica, è stato apprezzato per la qualità eccezionale dei commenti musicali e dello speech. In diversi casi il sonoro è un valore che può modificare sostanzialmente il giudizio critico di un videogame. Non sappiamo la ragione per cui Strip Poker Live sia così scarso in termini di suoni. Quelli che ci sono sono discreti ma comunque troppo pochi per un gioco che viene venduto nel 1994.





MS-DOS

STRIP POKER LIVE!
PORKY PRODUCTION

GRAFICA: VGA
SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER
HARD DISK: INDISPENSABILE
CONTROLLI: MOUSE, TASTIERA

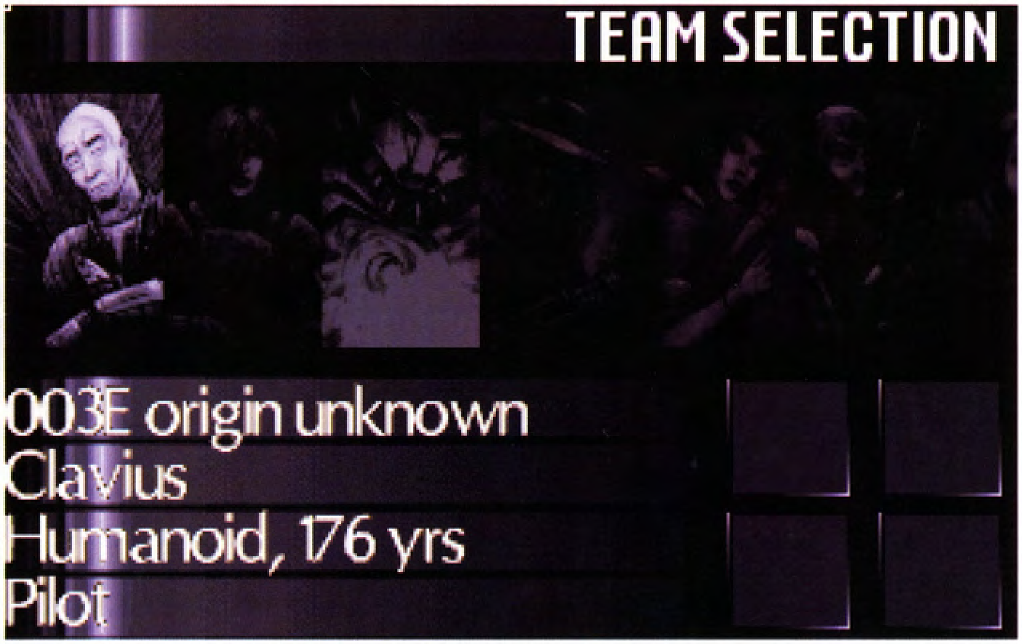
GRAFICA: **84%**

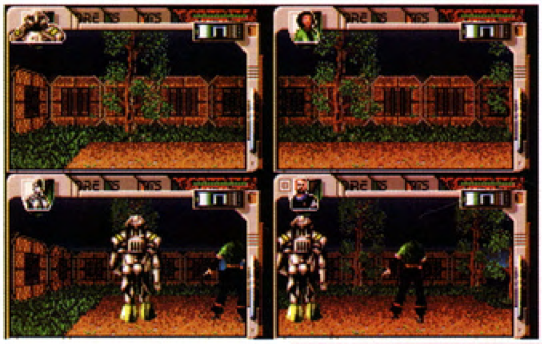
SONORO: **80%**

GIOCABILITA': **88%**

VALORE GLOBALE: **84%**

HIRED GUNS









MS-DOS

HIRED GUNS
PSYGNOSIS

GRAFICA: VGA
SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER, ROLAND, GRAVIS
HARD DISK: INDISPENSABILE
CONTROLLI: MOUSE, TASTIERA

GRAFICA: 80%

SONORO: 78%

GIOCABILITA': 78%

VALORE GLOBALE: 78,6%

Entrare nel settore dei giochi di ruolo, è un impegno non da poco, anche se a tentarlo è una casa di nome Psygnosis. Dopo la recente uscita di Microcosm, la casa inglese rilascia in questo periodo la versione per Pc di Hired Guns, già uscito per Amiga diverso tempo fa. Il tentativo era quello di proporre un gioco di ruolo dalle nuove caratteristiche ma il risultato non può certamente essere messo in paragone con le regine incontrastate di questo settore, Origin, S.S.I., o Westwood. Forse è molto meglio che la Psygnosis si impegni maggiormente nei generi che meglio conosce. Hired Guns viene rilasciato su quattro dischi che, dopo la necessaria installazione sui vostri dischi rigidi, andranno a occupare circa sei megabytes di spazio. Per quanto concerne la memoria ram, saranno più che sufficienti due megabytes di memoria, che vi assicureranno una discreta velocità di gioco. Potrete giocare Hired Guns, con hardware dotato almeno di un microprocessore 80386 Sx a 16 MHz. La grafica viene presa in carico da una comune scheda Vga, mentre per la parte audio vengono consegnati drivers per Soundblaster, Adlib, Roland e Gravis.

In Hired Guns dovrete innanzitutto formare un party di quattro personaggi. A differenza della maggior parte dei giochi di ruolo in Hired Guns non esiste una fase di creazione del personaggio, dato che li sceglierete da una nutrita serie di campioni. Potrete scegliere il tipo di gioco, se d'azione o di ruolo, anche se quest'ultimo termine è decisamente improprio, in Hired Guns. Dopo aver scelto i vostri quattro personaggi verrete immediatamente introdotti nella fase di gioco. Per chi si ricorda Captive della Mindscape noterà subito la caratteristica di presentare i vostri caratteri in quattro finestre separate. Potrete decidere di girare in gruppo o singolarmente, come invece era per Space Hulk della Electronic Arts. Ognuno dei vostri personaggi ha una piccola dotazione di armi ma è nei vari livelli che troverete il necessario per armarvi adeguatamente. Subito noterete che, girando in gruppo, Hired Guns diventa particolarmente confuso dato che vi troverete davanti sempre qualcuno del vostri party. Utilizzerete, per i movimenti, il mouse che cambierà forma in mirino o frecce direzionali, a seconda della posizione sullo schermo. Questo può certamente creare qualche difficoltà, dato che vi potrà capitare di posizionare il cursore troppo al centro e fare fuoco contro uno dei componenti del vostro party. Dopo queste considerazioni possiamo affermare che il sistema di controllo di Hired Guns non è certamente all'altezza di altri giochi di ruolo, che i possessori di PC sono abituati a giocare. La grafica della versione Commodore era prevista per un Amiga standard, e si sperava che nella versione PC qualche miglioria venisse introdotta. Invece questo non è avvenuto, dato che i dettagli grafici sono stati mantenuti invariati. I disegni di fondo sono di medio-basso livello e il tutto risulta un po' scialbo e confuso. Le animazioni non sono certamente quelle delle migliori realizzazioni Psygnosis, e in generale Hired Guns risulta un programma anonimo. A parte un discreto commento musicale introduttivo, anche per la parte sonora Hired Guns si dimostra decisamente insufficiente. Effetti speciali piuttosto scarsi e musiche praticamente inesistenti fanno di Hired Guns un game certamente al di sotto delle aspettative. Inutile dire che dalla Psygnosis ci si aspetta certamente di meglio, considerando i livelli ormai raggiunti dai giochi degli ultimi tempi. In conclusione Hired Guns è una conversione mal riuscita e priva di ogni interesse, per chi si aspettava un vero gioco di ruolo.

PRIVATEER: RI



Se non ne avete avuto abbastanza di PRIVATEER e delle sue missioni e, soprattutto, se siete riusciti a terminarlo e a superare tutte le prove alle quali vi hanno sottoposto i programmatori della ORIGIN, ora potete lanciarvi in questo nuovo mission disk, che vi vedrà protagonisti di nuove e inimmaginabili avventure.

Ancora una volta vi ritrovate su una base spaziale, questa volta con il solo intento di divertirvi e di spassarvela con qualche bionda. Peccato che il destino abbia deciso di rovinarvi la festa, infatti, dopo poco tempo, vi avvertono che dei ladri (o dei sabotatori) vi hanno rubato parte delle armi di bordo, fra i quali un avveniristico cannone che non ha eguali nel mondo conosciuto, un pezzo irripetibile e costosissimo.

Da qui prenderanno vita queste nuove gesta che vi vedranno ancora una volta protagonisti.

C'è subito da dire che il game prevede la possibilità di utilizzare i vecchi file salvati in precedenza con PRIVATEER, quindi se nelle precedenti missioni siete riusciti a racimolare parecchio denaro e, soprattutto, a comperarvi una super astronave, ora potrete usarla senza eccessivi problemi, infatti questa espansione vi permetterà di proseguire il game

MS-DOS

PRIVATEER: RIGHTEOUS FIRE
ORIGIN

GRAFICA: VGA
SONORO: AD LIB, SOUND BLASTER, ROLAND
MEMORIA: 4 MEGA
HARD DISK: 4 MEGA
CONTROLLI: MOUSE, JOYSTICK, TASTIERA

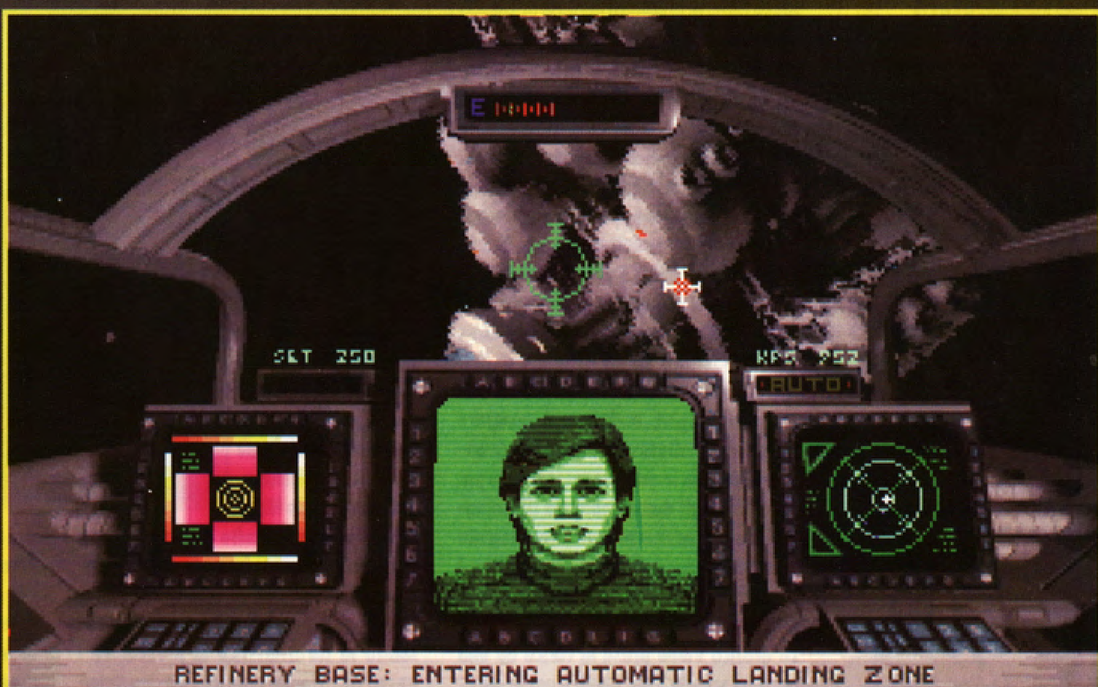
GRAFICA: **92%**

SONORO: **93%**

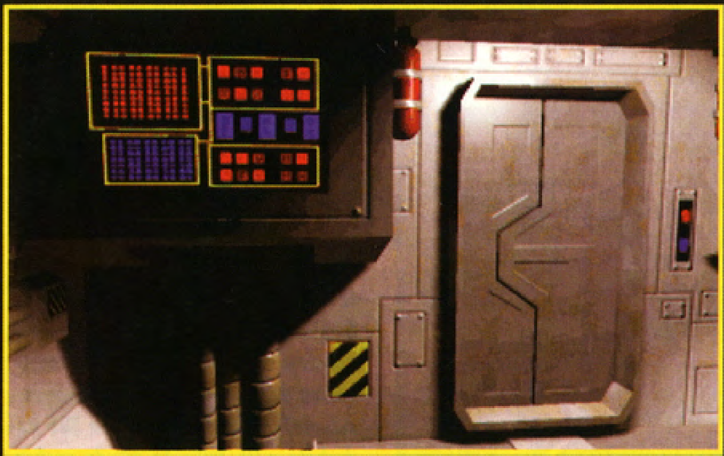
GIOCABILITA': **91%**

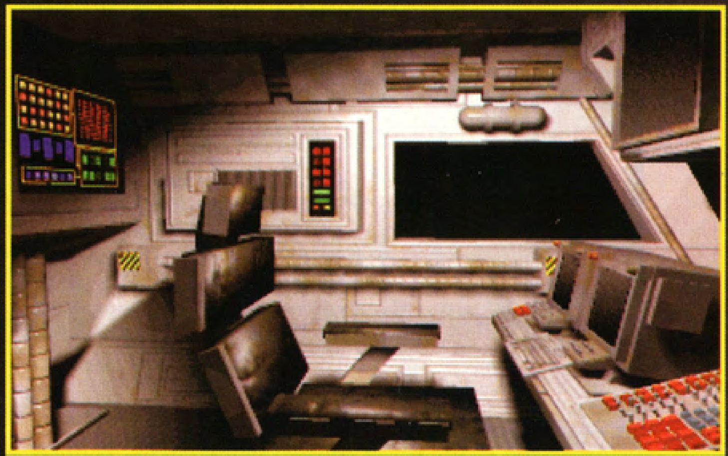
VALORE GLOBALE: **92%**



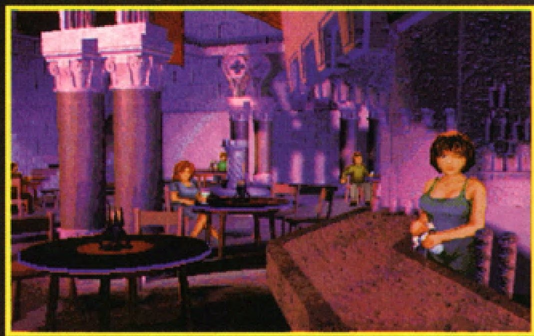


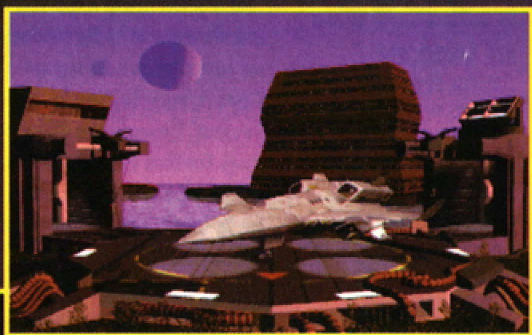
GHTEOUS FIRE





con le condizioni finali della passata avventura.
E questo è un vantaggio non da poco, soprattutto se siete riusciti ad acquistare un potente caccia interstellare, che risulterà utilissimo per superare le nuove prove che vi attendono. Come al solito prima di decollare fate un salto al bar e parlate con la barista, che vi darà degli indizi interessanti, dopo di che salpate verso altri lidi, per compiere questa nuova missione. RIGHTEOUS FIRE si installa automaticamente nella directory che contiene PRIVATEER, per giocare vi basterà digitare RF.
La giocabilità è rimasta inalterata, i comandi sono sempre quelli, vi basterà una veloce rilettura del manuale per iniziare queste nuove missioni, che in alcune fasi sono simile a quelle giocate in precedenza con PRIVATEER.
La grafica è stata migliorata, la risoluzione è rimasta la solita 320 per 200 punti a 256 colori, però sono state aggiunte nuove schermate, che rendono più realistica l'azione, soprattutto durante le fasi di volo.
Lo stesso si può dire per il sonoro che è ben confezionato e contribuisce a rendere avvincente il procedere della storia. Per giocare senza eccessivi problemi è consigliabile utilizzare il joystick, che vi permetterà di districarvi fra la miriade di navi nemiche che cercheranno di distruggere la vostra navicella, per derubarvi del prezioso carico che trasportate.







MICRO-S

ALL-AMERICAN CO



MS-DOS

ALL AMERICAN COLLEGE FOOTBALL MICROSPORT

GRAFICA: VGA
SONORO: ADLIB, SOUNBLASTER, ROLAND
HARD DISK: INDISPENSABILE
CONTROLLI: MOUSE, TASTIERA

GRAFICA: 78%

SONORO: 79%

GIOCABILITA': 81%

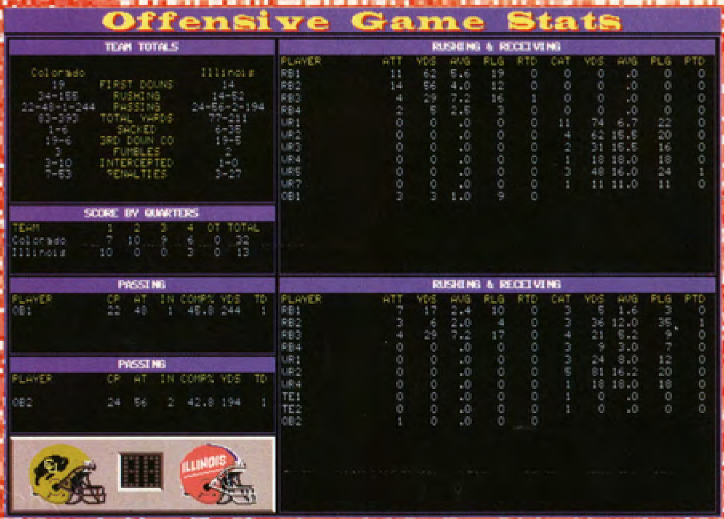
VALORE GLOBALE: 79,3%

Inutile dirlo, ormai il football americano sta diventando la simulazione sportiva su computer più inflazionata di tutte. Dopo i vari Tv Sports Football, Nfl Football, Unnecessary Roughness, Front Page Football Pro e chi più ne ha più ne metta, ecco che un'ennesima simulazione fa la sua comparsa nel mercato del videogame. Si tratta di All American College Football, proposto dalla Microsport. A prima vista è sembrato un gioco innovativo, ma dopo un'analisi più approfondita ci si rende conto che invece si è di fronte a un gioco abbastanza scarso. All American College Football utilizza una risoluzione grafica superiore, ma purtroppo giocabilità e impatto grafico sono senza dubbio al di sotto di tutti i titoli sopracitati.

All American College Football si compone di sei dischi ad alta densità che il programma di installazione provvederà a copiare sui vostri dischi rigidi. Ad operazione ultimata il totale di spazio occupato sarà di circa dieci megabytes.

Il gioco necessita di almeno due megabytes di memoria ram, e vi consigliamo, per quanto concerne il microprocessore, l'utilizzo di almeno un 386 Dx clockato a 25 MHz. La scheda grafica potrà essere una vga o una svga purché dotata di almeno 512 Kb di memoria video, mentre le schede per il supporto audio potranno essere, in alternativa, Soundblaster, Adlib o Roland.

Il controllo di All American College Football avviene attraverso il mouse o la tastiera, comunque è il mouse lo strumento più efficace. In All American College





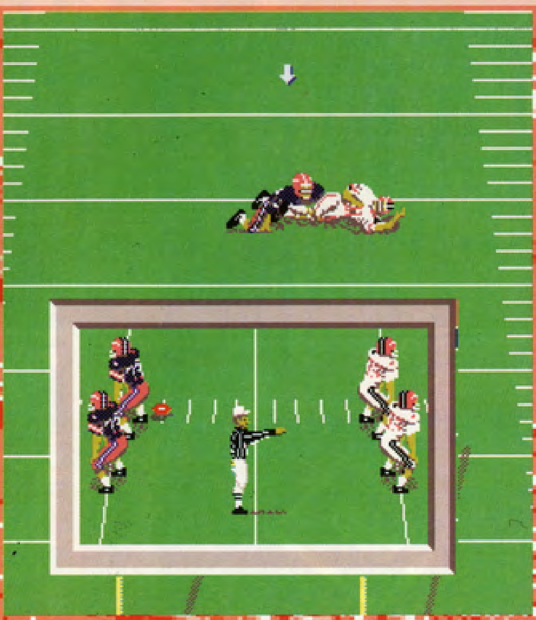
Football potrete giocare con una delle tantissime squadre della lega universitaria americana, presenti nelle varie conference.

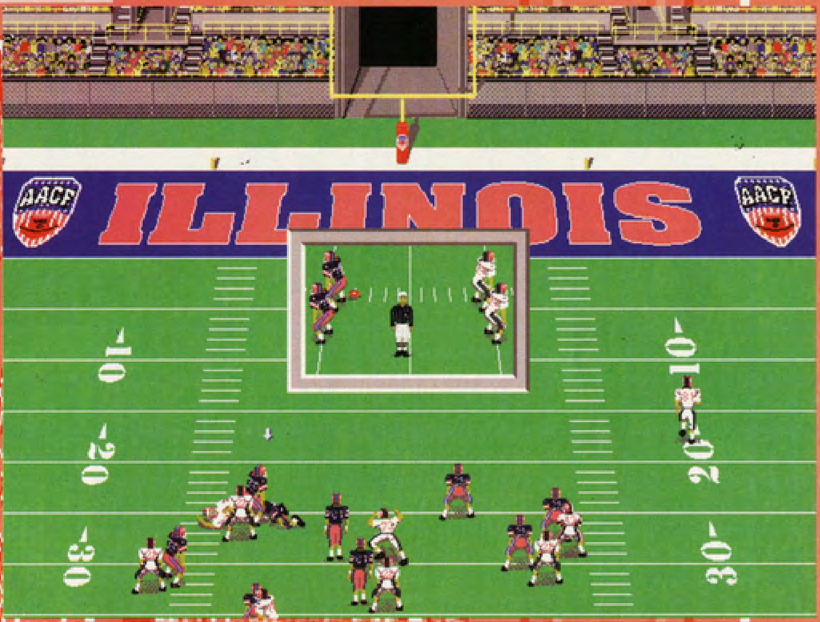
Potrete giocare il normale campionato composto da quattro leghe oppure in modalità di esibizione. Potrete costruire le vostre leghe su misura, scegliendo le squadre che parteciperanno. Avete funzioni per il coach, le sostituzioni e i vari schemi di gioco tipici di una squadra di football.

E' prevista anche una possibilità di gioco con l'utilizzo del modem, ma questo in

SPORTS

LLEGE FOOTBALL





Italia diventerebbe troppo dispendioso. A vostra disposizione sono anche un nutrito numero di schemi di gioco, molti tra i più comuni, che potranno essere utilizzati durante le fasi strategiche. Una coppia di cronisti vi metterà al corrente, vocalmente, degli sviluppi che l'attuale partita prenderà. Tutte queste opzioni, sebbene presenti in molti altri prodotti, farebbero pensare a un buon gioco, ma purtroppo durante la fase di gioco vi renderete conto del contrario.
Graficamente All American College Football non è certamente il programma della vita. Il gioco funziona in modalità di 640x480 ma a soli 16 colori, che purtroppo rendono All American College Football davvero di scarso impatto grafico. I programmatori hanno cercato di utilizzare di retini in modo da ovviare alla mancanza di colore, ma comunque il risultato è nel complesso ancora scadente. La cura nei dettagli e nei disegni è di basso livello di qualità e le colorazioni si potevano scegliere in modo più appropriato. Anche per quanto riguarda l'animazione il gioco presenta molti punti oscuri.
Gli sprite sono poco curati e durante la fase di gioco è molto difficoltoso seguirli sullo schermo. La prospettiva di gioco è chiara ma l'azione è spesso confusa e virtualmente ingiocabile. Lo spesso discorso vale anche per la parte sonora. I commenti musicali sono ridoti al minimo e questo, per un gioco da dieci megabytes (che non sono pochi) è inspiegabile. Effetti speciali di scarso impatto e set di campionamenti di dubbia qualità rendono All American College Football un gioco davvero poco interessante.
Anche le vasi di speech dei due cronisti sono state digitalizzate con un livello inferiore a tutte le altre simulazioni sportive di football americano che hanno popolato gli integrati dei vostri computer. Insomma, se non ci fosse una parte manageriale di buon livello All American College Football sarebbe veramente un gioco pessimo. Fortunatamente il controllo del gioco è piuttosto semplice e intuitivo e, una serie di opzioni lo rivalutano leggermente. In definitiva un gioco che forse sarebbe opportuno non considerare troppo.
Se volete una buona simulazione di football americano, lasciate perdere All American College Football e rivolgete a Front Page Football della Dynamix o Unnecessary Roughness della Accolade.







LA PAGINA DEI

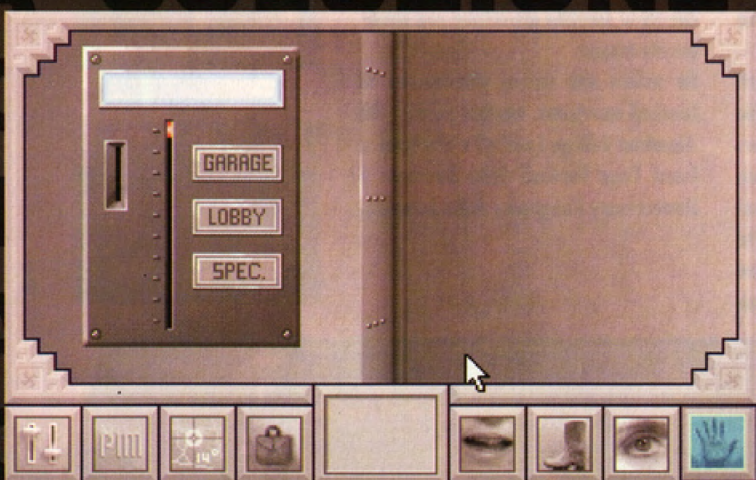
La soluz

KRONOLOG: THE

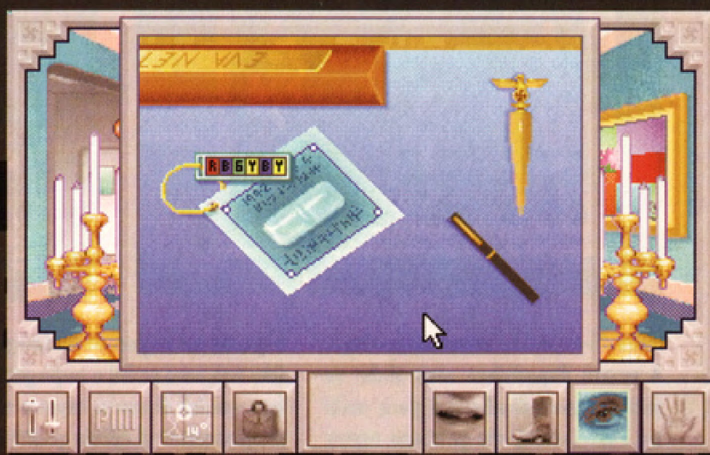
A cura di Corrado Capretti

Come potete vedere ci siamo rinnovati nella veste grafica per offrirvi un supporto alle soluzioni ancora migliore. Questa volta vi proponiamo la soluzione di Kronolog della Merit Software che, tutto sommato, ci è sembrata un'avventura piacevole.

All'inizio avvicinatevi all'uomo di guardia e parlategli. Egli vi darà una tessera per l'ascensore. Prima di entrare però prendete la chiave inglese e lo straccio sporco di grasso. Entrate nell'ascensore e inserite la tessera di cui sopra, quindi scegliete la Lobby.



Una volta arrivati riprendetevi la tessera e uscite. Avvicinatevi alla pianta e raccogliete la moneta esaminandola prima con l'occhio. Esaminate la console di identificazione e inserite la tessera, guardate la scena, andate all'ascensore opposto e inserite la tessera quindi scegliete il piano F e, una volta arrivati prendete la tessera. Andate verso i bagni ed entrate in quello degli uomini utilizzando ancora la tessera. Avvicinatevi alla macchina a sinistra, esaminatela e inserite la moneta, troverete un profilattico. Uscite e andate all'ufficio di Zimmer, andate dietro la scrivania ed esaminatela, prendete nota del codice R-B-G-Y-B-Y, poi prendete il CD.

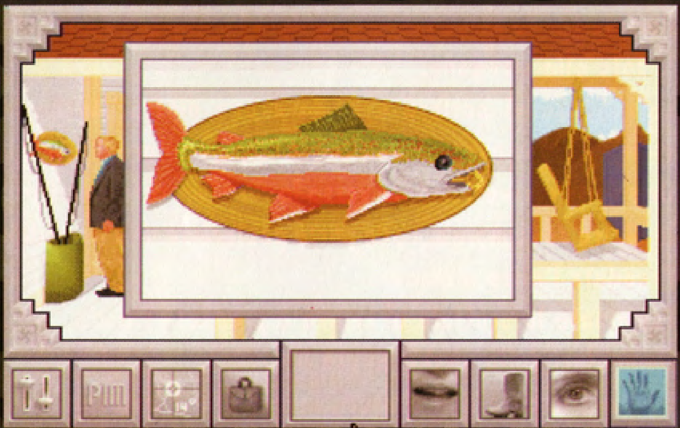


Uscite dalla schermata e un fax arriverà, riesaminate la scrivania, leggete il fax e scoprirete un complotto contro vostro figlio, poi uscite dalla schermata. Dopo la scena uscite e andate all'ascensore quindi scendete alla lobby (L), parlate con il dott. Grossmann che vi chiederà un favore che voi non mancherete di eseguire. Tornate al garage e prendete il mezzo volante per tornare alla Envirotek.

Una volta arrivati premente il pulsante verde vicino alla statua, arriverà l'impiegato e voi gli parlerete. Andate dietro alla scrivania ed esaminate la scatola, apritela e prendete tutto il contenuto. Usate il grande schermo a sinistra inserite il CD trovato nella scatola e guardate la scena. Se volete potete vedere anche il CD del 75 anniversario dell'impero nazista. Quello che vi interessa sapere è però soltanto quello di vostro figlio Phillip. Entrate nella stanza di sinistra, e usate la macchina per vedere il messaggio olografico dell'agente Luminaria. Uscite, prendete l'ascensore e scendete ai magazzini. Avvicinatevi al bidone in basso a sinistra e prendete l'etichetta. Andate a destra e usate il comando sulla parete, premete EMPTY, tornate a sinistra e appiccicate l'etichetta sul nuovo bidone. Premete il bottone verde a sinistra e aprite la

...LL'AVVENTURA

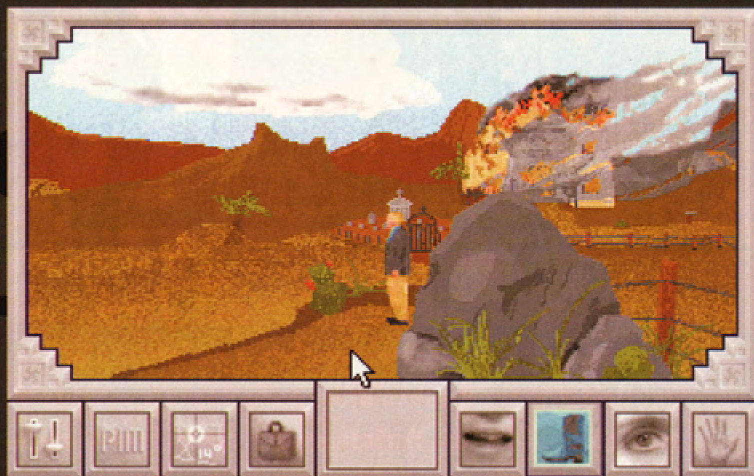
...zione di
...E NAZI PARADOX



Andate al pennone e usate la bandiera su di esso. Dopo la scena, date i soldi al pilota dell'aereo che vi porterà a destinazione.
Una volta arrivati, aprite lo sportello dell'aereo e prendete solamente il lanciarazzi, caricatelo. Andate a destra e poi verso la chiesa, aprite la porta ed entrate.



Entrate nella porta a destra e scendete le scale. Nascondetevi dietro la piccola alcova e attendete l'arrivo di Schmidt e compagni. Ma i nazisti sono due! Uno Schmidt vecchio e uno Schmidt giovane. Se eliminerete entrambi il mondo sarà salvo. Uscite ed esaminate lo scaffale. Inserite nella serratura il crocefisso che bloccherà la porta segreta. Esaminate il tubo del gas in basso. Inserite il profilattico nel terminale e parite la valvola. Fuggite all'esterno della chiesa che esploderà.



Andate all'aereo e troverete l'altro Schmidt. Sparate un razzo nello scomparto dell'aereo, dove c'è la dinamite, quindi state a vedere cosa succede!!
Avrete così risolto Kronolog e salvato così il mondo dai nazisti, anche se siete bloccati nel passato.

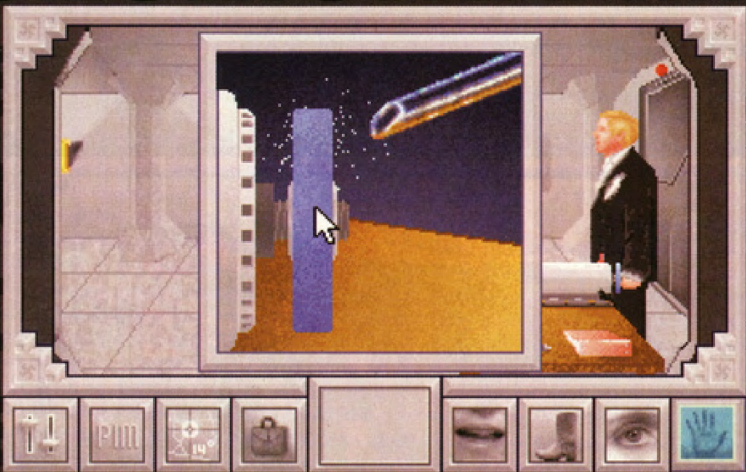
Appuntamento alla prossima soluzione!!!



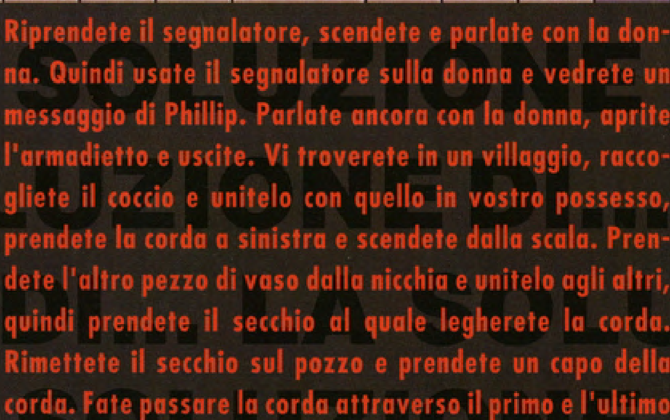
LA PAGINA DEI

La soluz

KRONOLOG: THE



Riprendete il segnalatore, scendete e parlate con la donna. Quindi usate il segnalatore sulla donna e vedrete un messaggio di Phillip. Parlate ancora con la donna, aprite l'armadietto e uscite. Vi troverete in un villaggio, raccogliete il coccio e unitelo con quello in vostro possesso, prendete la corda a sinistra e scendete dalla scala. Prendete l'altro pezzo di vaso dalla nicchia e unitelo agli altri, quindi prendete il secchio al quale legherete la corda. Rimettete il secchio sul pozzo e prendete un capo della corda. Fate passare la corda attraverso il primo e l'ultimo degli anelli sul soffitto, quindi usate il bungee cord sul pezzo di corda penzolante. Prendete un capo del bungee cord e fissatelo sulla corda in modo da formare un gancio, poi spingete il secchio nel pozzo. Sollevate la botola e scendete.



Parlate con lo stregone, e guardate la scena, quindi date la foto allo stregone.

La ragazza vi parlerà e vi darà una pietra. Anche lo stregone vi consegnerà un bastone particolare.

Una volta arrivati andate verso la casa. Entrate e mettete la pietra dove manca, nella parte posteriore dell'armadio. Prendete l'altro diamante.

Esaminate lo scaffale al centro e prendete l'ascia, poi i fiammiferi dalla nicchia sopra il camino.

Uscite e andate agli alveari, incendiate il bastone dello stregone con i fiammiferi e scacciate le api con il bastone. Aprite il primo alveare ed estraete il terzo favo, troverete una carta da gioco, prendete il codice 2738.

Andate verso il sentiero, e andate alle caverne. Esaminate il buco in quella di destra e prendete il bastone.

Usate lo straccio sul bastone e incendiate il tutto, quindi entrate nella caverna di sinistra.

Proseguite diritto, esaminate il cadavere e prendete la tessere dalla mano, gettate la torcia e andate a destra. Usate la tessera nello slot, entrate e andate ancora a destra.

Aprite la saracinesca e sarete tornati alla base di Los Alamos. Andate allo studio di Grossmann e dopo il dialogo lanciategli l'ascia.

Dalla scrivania prendete velocemente la chiave e uscite, entrate nella macchina e inserite i due diamanti.

Aprite il lucchetto con la chiave e muovete le due serie di lancette impostando il codice 2738-2734.

Azionate la leva e la macchina partirà.

Una volta arrivati andate a sinistra e parlate con Livingston, in seguito muovete i sassi alla base del pennone e prendete i soldi.

Andate sulla veranda, esaminate il pesce appeso e prendete la chiave, con la quale aprirete il cassone, prendete la bandiera.

LL'AVVENTURA

zione di

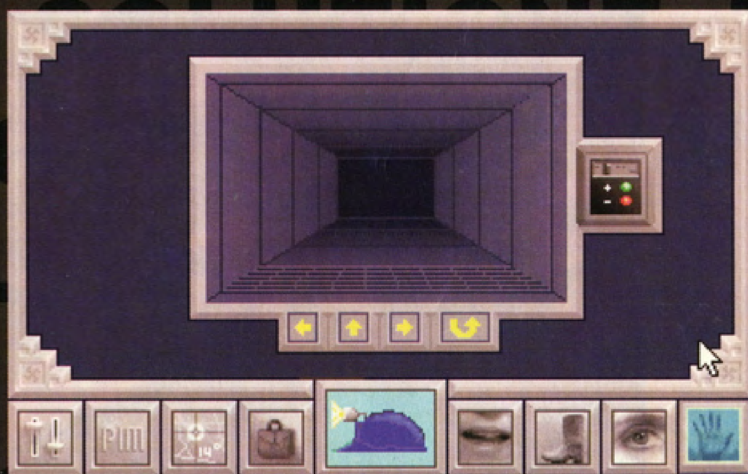
NAZI PARADOX

saracinesca con il comando sul fondo, esaminate il bidone, togliete il tappo e clickate fuori dalla schermata, verrete trasportati in un nuovo magazzino. Prendete il bungee cord che tiene il totem il quale cadrà, muovete la cassa più in alto e vedrete la cassa che vi interessa. Dalla cassa prendete l'elmetto con lampada. Aprite la saracinesca ed entrate andate alla successiva saracinesca e aprite anche questa. Avvicinatevi alla cabina dell'alta tensione, esaminatela e premete il punto sotto la barra del punto esclamativo, una porta segrete si aprirà. Esaminate la cassettiera e da uno dei cassetti prendete il crocefisso. Andate a sinistra, sedetevi alla scrivania e prendete la foto dentro al fascicolo. Alzatevi e premete il pulsante sotto la lampada a sinistra della mappa, troverete un altro passaggio segreto, entrate. Premete il pulsante rosso, esaminate la maniglia e ruotatela, quindi aprite la porta ed entrate.



Esaminate la scultura con il diamante, prendete il diamante e sostituitelo con quello datovi da Phillip. Uscite e tornate alla stanza con la scrivania, sedetevi e premente il pulsante rosso sotto al busto. Uscite e esaminate il pannello posto sul cilindro, togliete i bulloni con la chiave inglese e inserite il codice a colori trovato in precedenza sulla scrivania della segretaria di Zimmer. Entrate nella macchina e partirete nuovamente.

Una volta a Los Alamos, prendete dal tavolo la batteria al litio, che userete su casco con lampada. Andate a sinistra, aprite la porta e sarete nello studio di Grossmann. Dal tavolo con gli strumenti prendete la pipetta di vetro, tornate alla schermata iniziale, e accendete la mola. Quindi usate la pipetta sulla mola che diverrà appuntita.



Tornate nell'ufficio di Grossmann, esaminate la teca di vetro nell'angolo e usate la pipetta sulla carta da gioco. Esaminate la carta e scoprirete un codice 2734. Avvicinatevi alla scrivania, salite sulla sedia e aprite la griglia in alto quindi salite. Mettete il segnalatore datovi da Phillip nella presa a sinistra e indossate l'elmetto. Ora dovrete girare e trovare il punto giusto per scendere. Quando le luci, rossa e verde, del segnalatore sono accese contemporaneamente sarete arrivati.


& COMPUTER
dal 15 aprile